

ISSN 2617-2674 (Print)
ISSN 2617-4049 (Online)

ВІСНИК КИЇВСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

Серія: Аудіовізуальне
мистецтво і виробництво

Науковий журнал

2026

Том
Vol. **9**

№ **1**

Scientific journal

BULLETIN
OF KYIV
NATIONAL
UNIVERSITY
OF CULTURE
AND ARTS

Series in Audiovisual Art
and Production

Київський національний університет культури і мистецтв
Вісник Київського національного університету культури і мистецтв.
Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво
Науковий журнал

У Віснику висвітлюються актуальні проблеми загальнонормативних, мистецьких, історичних, практичних аспектів у галузі аудіовізуального мистецтва та виробництва.

Науковий журнал адресований вченим, експертам, викладачам та науково-педагогічним працівникам, які займаються науковими дослідженнями і намагаються знайти ціннісно-сміслові обрії сучасних мистецьких, виробничих та аудіовізуальних процесів.

Відповідно до наказу Міністерства освіти і науки України № 1017 (додаток № 3) від 27.09.2021 науковий журнал включено до категорії «Б» Переліку наукових фахових видань України, в яких можуть публікуватися результати дисертаційних робіт на здобуття наукових ступенів доктора і кандидата наук у галузі знань «Мистецтвознавство» зі спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво».

*Рекомендовано до друку Вченою радою
Київського національного університету культури і мистецтв
(протокол № 15 від 18.05.2026 р.)*

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ

Олександр Безручко – головний редактор, д-р мистецтвознавства, проф., Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна; **Ірина Гавран** – заступник головного редактора, канд. пед. наук, доц., Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна; **Алла Медведєва** – відповідальний секретар, канд. мистецтвознавства, проф., Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна; **Христина Баталіна** – канд. мистецтвознавства, Київський університет культури, Київ, Україна; **Вінсент Болінгер** – д-р філософії з кінематографії, проф., Коледж Род-Айленду, Провіденс, США; **Наталія Зикун** – д-р наук з соц. комунікацій, проф., Університет державної фіскальної служби України, Ірпінь, Україна; **Лора Масленіцина** – д-р філософії, Сільський університет, Нью-Гейвен, США; **Джеремі Хікс** – д-р філос. наук, проф., Лондонський університет королеви Марії, Велика Британія; **Ганна Чміль** – акад. Національної академії мистецтв України, д-р філос. наук, проф., Інститут культурології Національної академії мистецтв України, Київ, Україна.

РЕДАКЦІЙНА РАДА

Михайло Барнич – голова редакційної ради, канд. мистецтвознавства, доц., Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна; **Зоя Альфорова** – д-р мистецтвознавства, проф., Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Харків, Україна; **Ірина Вільчинська** – д-р політ. наук, проф., Київський університет культури, Київ, Україна; **Сергій Гончарук** – канд. пед. наук, проф., Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна; **Зоряна Гнатів** – канд. філос. наук, доц., Львівський національний університет імені Івана Франка, Львів, Україна; **Сергій Горєвалов** – д-р філол. наук, проф., засл. ж-ст України, Київський університет культури, Київ, Україна; **Росіна Гуцал** – канд. мистецтвознавства, доц., Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія, Хмельницький, Україна; **Лі Еррон** – канд. мистецтвознавства, доц., Академія мистецтв КНР «Цзянсі університет фінансів та економіки», Цзянсі, Китайська Народна Республіка; **Міхаель Константинов** – канд. філос. наук, Хайфський університет, Хайфа, Ізраїль; **Галина Кот** – канд. психол. наук, проф., Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна; **Тетяна Кравченко** – канд. мистецтвознавства, доц., Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна; **Іван Крупський** – д-р іст. наук, проф., Львівський національний університет імені Івана Франка, Львів, Україна; **Василь Купрійчук** – д-р держ. упр., проф., Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ, Україна; **Олена Левченко** – д-р філос. наук, ст. наук, спів., Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна; **Сергій Марченко** – канд. мистецтвознавства, доц., Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна; **Володимир Миславський** – чл.-кор. Національної академії мистецтв України, д-р мистецтвознавства, проф., Харківська державна академія культури, Харків, Україна; **Володимир Михальчук** – канд. пед. наук, доц., Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна; **Ольга Мігчук** – д-р наук з соц. комунікацій, проф., Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'ячука, Рівне, Україна; **Оксана Мусієнко** – чл.-кор. Національної академії мистецтв України, засл. діяч мистецтв України, канд. мистецтвознавства, проф., Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна; **Лариса Наумова** – канд. філос. наук, доц., Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна; **Галина Погребняк** – д-р мистецтвознавства, проф., Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ, Україна; **Вадим Скурятівський** – акад. Національної академії мистецтв України, д-р мистецтвознавства, проф., засл. діяч мистецтв України, Інститут культурології Національної академії мистецтв України, Київ, Україна; **Кінга Фінк** – д-р гуманіт. наук, доц., Жешувський університет, Жешув, Польща; **Ганна Холод** – канд. філол. наук, Інститут реклами, Київ, Україна; **Наталія Черкасова** – канд. мистецтвознавства, доц., Харківська державна академія культури, Харків, Україна.

Науковий журнал відображається в таких базах даних: BASE, Crossref, DOAJ, EuroPub, Google Академія, Lens, MIAR, OpenAIRE, Polska Bibliografia Naukowa (PBN), PKP Index, ResearchBib, ROAD: довідник наукових ресурсів відкритого доступу, Scilit, Index Copernicus Journals Master List, Journal Factor, JournalTOCs, Ulrich's Periodicals Directory, WORLDCAT, World Catalogue of Scientific Journals, Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського, Наукова періодика України (УПАИ).

Найменування органу реєстрації друкованого видання	Реєстрація суб'єкта у сфері друкованих медіа: Рішення Національної ради України з питань телебачення і радіомовлення № 1210 від 31.10.2023 року. Ідентифікатор медіа: R30-01925
ISSN	ISSN 2617-2674 (Print) ISSN 2617-4049 (Online)
Рік заснування	2018
Періодичність	2 рази на рік
Засновник/адреса	Київський національний університет культури і мистецтв, вул. С. Коновальця, 36, м. Київ, Україна, 01133
Адреса редакційної колегії	вул. Д. Дорошенка, 14, каб. 29, м. Київ, Україна, 01042
Видавничий центр	Видавничий центр КНУКіМ, вул. Д. Дорошенка, 14, м. Київ, Україна, 01042
Сайт	audiovisual-art.knukim.edu.ua
E-mail	audiovisual-art@knukim.edu.ua; avmiv@ukr.net
Телефон	+38(044)2846384

За точність викладених фактів та коректність цитування відповідальність несе автор

© Київський національний університет культури і мистецтв, 2026
© Автори, 2026

Kyiv National University of Culture and Arts
Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts.
Series in Audiovisual Arts and Production
Scientific journal

The Bulletin highlights topical problems of general theoretical, artistic, historical, practical aspects in the field of audiovisual art and production.

The scientific journal is addressed to scientists, experts, lecturers and scientific workers who are engaged in scientific research and try to find value-semantic horizons of modern artistic, production and audiovisual processes.

According to the Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine No 1017 (Annex 3) dd. 27 September 2021, the Scientific Journal is included in category "B" of the List of professional scientific publications of Ukraine which publish the results of dissertations for the DSc and PhD degrees in the field of study "Art Studies", programme subject area 021 "Audiovisual Arts and Production".

*Recommended for publication by the Academic Council
of Kyiv National University of Culture and Arts
(Minutes No 15 from 18.05.2026)*

EDITORIAL BOARD

Oleksandr Bezruchko – Editor-in-Chief, Doctor of Study of Art, PhD in Cinematographic Art, Television, Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine; **Iryna Gavran** – Deputy Editor-in-Chief, PhD in Education, Associate Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine; **Alla Medvedieva** – Executive Editor, PhD in Art Studies, Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine; **Khrystyna Batalina** – PhD in Cinematographic Art, Television, Kyiv University of Culture, Kyiv, Ukraine; **Vincent Böhlinger** – PhD in Film Studies, Professor, Rhode Island College, Providence, United States; **Nataliia Zykun** – Doctor of Science in Social Communication, Professor, State Tax University, Irpin, Ukraine; **Lora Maslenitsyna** – PhD, Yale University, New Haven, United States; **Jeremy Hicks** – DSc in Philosophy, Professor, Queen Mary University of London, Great Britain; **Hanna Chmil** – Academician of the National Ukrainian Academy of Arts of Ukraine, DSc in Philosophy, Professor, Institute for Cultural Research of National Ukrainian Academy of Arts, Kyiv, Ukraine.

EDITORIAL COUNCIL

Mykhailo Barnych – Chief of Editorial Council, PhD in Art Studies, Associate Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine; **Zoia Alforova** – Doctor of Art Studies, Professor, Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine; **Iryna Vilchynska** – Doctor of Science in Politics, Professor, Kyiv University of Culture, Kyiv, Ukraine; **Serhii Honcharuk** – PhD in Education, Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine; **Zoriana Hnativ** – PhD in Philosophy, Associate Professor, Ivan Franko National University of Lviv, Lviv, Ukraine; **Sergii Horevalov** – Doctor of Science in Philology, Professor, Honored Journalist of Ukraine, Kyiv University of Culture, Kyiv, Ukraine; **Rosina Hutsal** – PhD in Art Studies, Associate Professor, Khmelnytskyi Humanitarian Pedagogical Academy, Khmelnytskyi, Ukraine; **Li Eryun** – PhD in Art Studies, Associate Professor, Academy of Arts of the People's Republic of China, Jiangxi University of Finance and Economics, Jiangxi, People's Republic of China; **Michael Konstantinov** – PhD in Philosophy, Haifa University, Haifa, Israel; **Halyna Kot** – PhD in Psychology, Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine; Tetiana Kravchenko – PhD in Art Studies, Associate Professor, Kyiv National I. K. Karpenko-Kary Theatre, Cinema and Television University, Kyiv, Ukraine; **Ivan Krupskiy** – Doctor of Science in History, Professor, Ivan Franko National University of Lviv, Lviv, Ukraine; **Vasyl Kupriichuk** – Doctor of Public Administration, Professor, Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine; **Olena Levchenko** – Doctor of Science in Philosophy, Senior Research Fellow, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine; **Serhii Marchenko** – PhD in Cinematographic Art, Television, Associate Professor, Kyiv National I. K. Karpenko-Kary Theatre, Cinema and Television University, Kyiv, Ukraine; **Volodymyr Myslavskiy** – Associate Member of the National Academy of Arts of Ukraine, Doctor of Study of Art, PhD in Cinematographic Art, Television, Professor, Kharkiv, Ukraine; **Volodymyr Mykhalov** – PhD in Education, Associate Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine; **Olha Mitchuk** – Doctor of Science in Social Communication, Professor, Academician Stepan Demianchuk International University of Economics and Humanities, Rivne, Ukraine; **Oksana Musiienko** – Associate Member of National Ukrainian Academy of Arts, Honored Art Worker of Ukraine, PhD in Cinematographic Art, Television, Professor, Kyiv National I. K. Karpenko-Kary Theatre, Cinema and Television University, Kyiv, Ukraine; **Larysa Naumova** – PhD in Philosophy, Associate Professor, Kyiv National I. K. Karpenko-Kary Theatre, Cinema and Television University, Kyiv, Ukraine; **Halyna Pohrebniak** – Doctor of Study of Art (DrSc), Professor, National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine; **Vadym Skurativskiy** – Academician of the National Academy of Arts of Ukraine, Doctor of Study of Art, Professor, Honored Art Worker of Ukraine, Institute of Cultural Studies, National Academy of Arts of Ukraine, Kyiv, Ukraine; **Kinga Fink** – Doctor of Humane Letters, University of Rzeszów, Rzeszów, Poland; **Hanna Kholod** – PhD in Philology, Advertising Institute, Kyiv, Ukraine; **Nataliia Cherkasova** – PhD in Art Studies, Associate Professor, Television, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine.

The scientific journal is displayed in BASE, Crossref, DOAJ, EuroPub, Google Scholar, Lens, MIAR, OpenAIRE, Polska Bibliografia Naukowa (PBN), PKP Index, ResearchBib, ROAD: the Directory of Open Access scholarly Resources, Scilit, Index Copernicus Journals Master List, Journal Factor, JournalTOCs, Ulrich's Periodicals Directory, WORLDCAT, World Catalogue of Scientific Journals, National Library of Ukraine named after V. I. Vernadsky, Scientific Periodicals of Ukraine (URAN).

Name of authority registration of the printed edition

ISSN

Year of foundation

Frequency

Founder/Postal address

Editorial board address

Publisher

Web-site

E-mail

Tel.

Registration of Print media entity: Decision of the National Council of Television and Radio Broadcasting of Ukraine: Decision No. 1210 as of 31.10.2023.

Media ID: R30-01925

ISSN 2617-2674 (Print)

ISSN 2617-4049 (Online)

2018

twice a year

Kyiv National University of Culture and Arts, 36, Yevhena Konovaletsia St., Kyiv, 01133, Ukraine

14, Dmytra Doroshenko St., Off. 29, Kyiv, 01042, Ukraine

KNUKiM Publishing Centre, 14, Dmytra Doroshenko St., Kyiv, 01042, Ukraine

audiovisual-art.knukim.edu.ua

audiovisual-art@knukim.edu.ua; avmiv@ukr.net

+38(044)2846384

The author is responsible for the accuracy of the facts and correctness of citation

© Kyiv National University of Culture and Arts, 2026
© Authors, 2026

ЗМІСТ

ТЕЛЕЖУРНАЛІСТИКА ТА МАЙСТЕРНІСТЬ АКТОРА

Алла Медведєва, Тед Гірма	Внутрішній конфлікт у контексті перевтілення кіноактора в персонажа	8
Володимир Данилюк, Юлія Задорожна	Тележурналіст як агент змін: вплив медіа на соціальні та політичні трансформації в сучасному суспільстві	25
Ірина Гавран, Вероніка Чернявська	Робота актора у фентезійному кінематографі: виклики, методи та технології	38

РЕЖИСУРА ТА ЗВУКОРЕЖИСУРА КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ

Світлана Котляр, Егор Гармаш	Методологічна специфіка використання соло-сцен як режисерського інструменту оповіді характеру в ігровому кіно	50
Михайло Барнич, Христина Баталіна	Сценарій та його вплив на структуру наративу: вивчення взаємозв'язку між текстом і сприйняттям глядача	64
Ігор Барба, Владислав Григорчук	Екранізація комп'ютерних ігор у кінематографі: від інтерактивності до наративності	80
Олександр Лішафай, Станіслав Гащенко	Роль музики у формуванні атмосфери фільму	92
Олександр Безручко, Дмитро Катушонок	Фотомистецькі проєкти про сакральне мистецтво як один з важливих елементів збереження та популяризації у світовому культурному просторі культових споруд України	103
Ігор Печеранський	«The Mandalorian» як маніфест екосистемної конвергенції: симбіоз кіновиробництва, методів ігрової інженерії та стримінгового середовища	120
Галина Погребняк	Генеza авторства: сценічний та екранний дискурс	138

ОПЕРАТОРСЬКА МАЙСТЕРНІСТЬ КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ

Сергій Борденюк, Віталій Толстой	Композиція кадру та її смислове навантаження: роль ракурсу у візуальному мистецтві	153
Віталій Запорожченко, Ілля Бєднов	Відеоігри як новий аудіовізуальний мистецький жанр	163
Микола Гончаренко, Ілля Гаман	Новітні технології кінозйомки: роботизовані системи контролю руху камери	174

ФОТОМИСТЕЦТВО

Оксана Чорна, Олександр Бутко	Магістерський фотомистецький проект «На лінії вогню»	185
--	--	-----

CONTENTS

TELEVISION JOURNALISM AND ACTING

Alla Medvedieva, Ted Girma	Internal Conflict in the Context of a Film Actor's Transformation into a Character	8
Volodymyr Danyiuk, Yuliia Zadorozhna	Television Journalist as an Agent of Changes: Influence of Media on Social and Political Transformations in Modern Society	25
Iryna Gavran, Veronika Chernsavska	The Actor's Work in Fantasy Cinematography: Challenges, Methods and Technologies	38

FILM AND TELEVISION DIRECTING AND SOUND ENGINEERING

Svitlana Kotliar, Yehor Harmash	Methodological Specificity of Using Solo Scenes as a Director's Tool for Character Narration in Fiction Film	50
Mychailo Barnych, Khrystyna Batalina	Script and its Influence on the Narrative Structure: Studying the Text and Viewer Perception Relationship	64
Ihor Barba, Vladyslav Hryhorchuk	Screening of Computer Games in Cinematography: from Interactivity to Narrativity	80
Oleksandr Lishafai, Stanislav Hashchenko	The Role of Music in Shaping the Atmosphere of a Film	92
Oleksandr Bezruchko, Dmytro Katushonok	Photo Art Projects on Sacred Art as one of Important Elements of Preserving and Promoting Ukrainian Religious Architecture in the World Cultural Space	103
Ihor Pecheranskyi	"The Mandalorian" as a Manifesto of Ecosystem Convergence: Symbiosis of Filmmaking, Game Engineering Methods, and the Streaming Environment	120
Halyna Pohrebniak	Genesis of Authorship: Stage and Screen Discourse	138

FILM AND TV CINEMATOGRAPHY

<i>Serhii Bordeniuk, Vitalii Tolstoy</i>	Frame Composition and Its Semantic Load: Role of Angle in Visual Art	153
<i>Vitalii Zaporozhchenko, Illia Biednov</i>	Video Games as a New Audiovisual Artistic Genre	163
<i>Mykola Honcharenko, Illia Haman</i>	Advanced Film Shooting Technologies: Robotic Camera Motion Control Systems	174

PHOTO ART

<i>Oxana Chorna, Oleksandr Butko</i>	Master's Degree Photo Art Project "On the Line of Fire"	185
---	--	-----

DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361844
UDC 791.635-051:792.028]:159.964.2

INTERNAL CONFLICT IN THE CONTEXT OF A FILM ACTOR'S TRANSFORMATION INTO A CHARACTER

Alla Medvedieva^{1a}, Ted Girma^{2a}

¹PhD in Art Studies, Professor;

e-mail: aamedvedeva@i.ua; ORCID: 0000-0003-1422-7743

²Master of Audiovisual Art and Production;

e-mail: ted.girma@icloud.com; ORCID: 0009-0009-3894-5951

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Keywords:

actor's internal conflict;
film acting skills;
cinematography;
transformation into
a character;
Ukrainian cinema;
theatre;
creative process;
emotional authenticity

Abstract

The purpose of this research is to analyse the nature of an actor's internal conflict in the process of transformation into a character in the context of modern audiovisual art; to define the essence of the internal conflict in creative activity during transformation; to characterise the manifestations and mechanisms of the actor's internal conflict; to summarise approaches to overcoming or creatively applying this phenomenon. **Research methodology.** The study employs a few methods: analytical method – applied to scientific publications that highlight psychophysiological, emotional and intuitive aspects of acting; comparative method – used to juxtapose different authorial approaches to internal conflict; content analysis method – employed to study interviews with film actors revealing the role of internal conflict as a source of creative truth; discursive method – applied to analyse conceptual frameworks within which modern scientists describe the nature of acting transformation. **Scientific novelty.** For the first time, the internal conflict is studied comprehensively as a structural component of acting transformation in audiovisual art. The phenomenon is interpreted as a source of artistic authenticity and emotional expressiveness. The study relies on empirical material (interviews with film actors) and adapts categories of theatre studies to the language of cinema. **Conclusions.** It is grounded that internal conflict is not an obstacle but a source of depth in acting transformation within audiovisual art. Psycho-emotional tension, ethical dilemmas or personal trauma may be transformed into creative action, enhancing the credibility of the character. This study systematises scientific approaches and considers examples from the practice of contemporary actors, confirming the productivity of internal conflict as a professional resource.

For citation:

Medvedieva, A. and Girma, T., 2026. Internal Conflict in the Context of a Film Actor's Transformation into a Character. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 9 (1), pp.8-24.

© Alla Medvedieva, Ted Girma, 2026

Statement of the problem

The actor's internal conflict as a component of transformation into a character remains insufficiently studied in modern humanities, particularly in the context of cinema and other forms of audiovisual expression. On the screen, the performer's psycho-emotional tension affects not only the nature of the action but also the depth of the character, the precision of reaction, and the logic of existence within the editing structure. The camera captures the slightest shifts, and it is precisely the internal contradiction that often shapes the dramaturgy of the scene.

Existing studies focus mainly on intuitive responsiveness, emotional memory, or psychophysiology, but the issue of internal conflict as an autonomous artistic factor in screen art remains fragmentary. In particular, there is a lack of attempts to trace how personal upheavals, ethical dilemmas, or traumatic experiences are integrated into performance, influencing the truthfulness and expressiveness of the frame.

Hence, there is a necessity in comprehensive study of this phenomenon as a factor capable of activating artistic truth rather than hindering it. This will make it possible to reconsider internal conflict not as a psychological problem but as a source of energy and meaning in the actor's work before the camera.

Recent research and publications analysis

The problematic aspects of the performer's transformation in cinema and theatre were explored by M. Barnych (2019), who compared K. Stanislavski's approach with M. Chekhov's method, emphasising the differences between everyday's and artistic experiencing. The same author

(2020) investigated subconscious impulses that trigger internal action on screen, focusing on the unconscious level of the actor's work.

The functionality of imagination as a basis for building a character was explained by M. Barnych and N. Horbachuk (2021), who interpreted it as a mechanism for shaping the logic of a character's actions.

Differences between screen presence and stage delivery were analysed by M. Barnych and H. Rozhko (2020), clarifying how the type of expression changes depending on the medium.

The necessity of combining trained skills with intuitive responsiveness was demonstrated by M. Barnych, I. Matiiv, and O. Venger (2021), who underlined the importance of the uniqueness of the actor's performance manner.

The foundations of art education for shaping screen thinking were studied by O. Bezghin, I. Kuznetsova, and O. Uspenska (2019), O. Barytska, I. Gavran, R. Hutsal, N. Turovska, S. Tsaruk (2021); O. Bezruchko, H. Chmil, N. Korablova, R. Demchuk, I. Kuznetsova (2025), stressing its role in the national cultural strategy.

The method of Bohdan Stupka's work in films and stage productions was analyzed by N. Husakova and T. Khvostova (2021), emphasising his ability for deep psychological modeling. The formation of his acting school as an example of the environment's influence was examined by the same authors (2022), with a focus on the importance of the educational base.

Artistic and motivational factors of creative activity were interpreted by N. Donchenko (2021), who highlighted the interdependence between personal experience and professional structuring.

Means of nonverbal behaviour on screen were analysed by O. Levchenko and O. Pasichnyk (2021), showing how

the realism of facial expressions and gestures strengthens the effect of credibility.

The spatial specificity of screen action was described by I. Lychkovska (2023), treating it as a phenomenon that is simultaneously an event and a presentation.

Internal impulses that guide the performer on screen were explained by A. Medvedieva (2018), distinguishing between dramaturgical determination and bodily logic of behaviour.

The improvisational resource of screen expressiveness was described by V. Moliako (2024), interpreting it as a basis for non-standard solutions within the film-making process.

Models of combining imaginative components for situational responsiveness were studied by O. Khlystun (2018a), emphasizing dependence on emotional memory.

The algorithm of deep actor involvement in character creation was revealed by the same researcher (2018), focusing on the combination of analysis and sensory experience.

The professional orientation of a creative personality was outlined by V. Shtefiuk (2021), underlining the role of the teacher in shaping the student's attitude to the creative process.

Means of psychological adjustment on set were described by I. Soroka (2021), I. Gavran and Ye. Polovko (2025), stressing the importance of inner stabilisation for emotional sincerity.

The form of energetic transformation of the performer through ritual was described by A. Misopolinou (2019), interpreting Grotowski's practices as a way to achieve personal reconfiguration.

The role of scenery as a compositional and artistic factor of the subject environment in cinema and theatre was studied by O. Bezruchko, H. Pohrebniak, N. Korablova, S. Oborska, and H. Chmil

(2024), who emphasised its influence on the viewer's emotional perception and psychological involvement in the action, structuring mise-en-scène and amplifying the actor's inner experiences.

The functions of stage costume as a key element of the subject environment in cinema and theatre were studied by O. Bezruchko, I. Havran, N. Korablova, S. Oborska, and H. Chmil (2024), stressing its ability to influence the performer's psychological state, helping them to embody the character more deeply and reflect the character's internal conflict.

Approaches to working with traumatic material in audiovisual art were analyzed by M. Romanska (2020), who considered by M. Romanska (2020), who considered the methods of J. Grotowski and T. Kantor as tools for profound representation of memory.

Purpose of this research. It is important to analyse the nature of the actor's internal conflict during the process of transformation into a character in the context of contemporary audiovisual art. Article aims to define the essence of internal conflict within creative activity during transformation, to characterise the manifestations and mechanisms of the performer's internal conflict, and to systematise approaches to overcoming or creatively utilising this phenomenon.

Main research material

In cinematography, the performer's bodily responsiveness is not a passive consequence of emotion; on the contrary, it often becomes its trigger. The camera registers not only action but also the slightest shifts in micro-movements, breathing, and muscular tension. Under such conditions, the body ceases to be merely a vehicle – it becomes an active participant in constructing artistic ex-

pressiveness. This process cannot be fully engineered technically. It requires complete physical presence and precise emotional attunement.

The dependence between impulse and action is noted by M. Barnych in "Subconscious Processes of the Actor's Creative Life in a Role" (2020). The researcher emphasises that the body's unconscious signals can trigger a profound emotional response: "The actor's subconscious is a source of creative energy that animates the stage image" (Barnych, 2020, p. 105). This remains relevant on set, where it is crucial not only to analyse but to stay in a state of action.

A. Medvedieva develops the idea of an autonomous bodily logic, arguing that on screen the performer acts not according to an external script but in line with inner motorics: "Acting is governed not so much by dramaturgical cues as by its own bodily logic – the hidden impulses that arise in the process of transformation" (Medvedieva, 2018, p. 53). This prompts a shift in training: rather than repeating forms, one should cultivate sensitivity as the basis of professional readiness.

I. Soroka adds a psychological accent, underscoring the importance of emotional tuning before going on set. Effectiveness depends not only on technical preparedness but on the performer's ability to precisely regulate the inner state: "The actor's psychological preparation is an integral part of creating a stage image, allowing a deeper penetration into the essence of the character" (Soroka, 2021, p. 41). There is a need for continual work with emotional memory, concentration, and self-observation.

In cinematography, imagination is not mere fantasy in the everyday sense. It functions as a structural tool that allows the actor to reconstruct not only external

circumstances but, above all, the inner logic of a situation (Alforova, Marchenko, Shevchuk, Kotlyar and Honcharuk, 2021). It serves as the mechanism through which experience, memory, and associations are transformed into concrete actions before the camera. In the audiovisual space, where everything depends on the precision of response, the actor cannot live through the entire story of the character; thus, imagination compensates for the absence of objective experience by constructing a believable model of reaction.

This view is confirmed by O. Khlystun (2018a, p.116) in the article "*The Actor's Imagination as a Component of the Creative Process of Transformation*". The author emphasizes that the source of emotional response is memory images, which imagination combines into new configurations: "The actor's imagination relies on memory, on its data, combining from them the necessary arrangements for the role". It is precisely such an ability to instantly create an internally justified reaction – that forms the basis of emotional credibility in film.

In this regard, I. Lychkovska, in "*Actor's Creativity in Audiovisual Art as a Type of Artistic and Aesthetic Activity*" (2023), stresses that imagination constructs a space of action even where it does not physically exist. For instance, when filming with a chroma key or without a partner: "Acting mastery is simultaneously an event and a presentation – the nature of stage action as an event arises from its quality as a phenomenon occurring in an immanent and undefined space, both in screen and stage art" (Lychkovska, 2023, p. 43). In this context, imagination is not a secondary function but the primary instrument for "filling the void."

It is also worth mentioning that in "*Forming the Actor's Imagination as a Condi-*

tion for Transformation”, M. Barnych and N. Horbachuk (2021, p.24) study the link between emotional visualisation and physical reaction. The authors argue that the film actor must not only imagine the situation but immerse themselves so deeply in the inner space of the image that the body responds as if in reality: “Imagination becomes a mediator between inner experience and external manifestation, activating the corresponding psychophysical reaction”.

Thus, in audiovisual art, imagination is not a way to escape reality but a means of reconstructing it. It enables the actor to act truthfully even in fictional conditions, ensuring the internal logic of existence in each scene.

On screen, where every moment is irrevocably fixed, the performer does not always have time to analytically construct a reaction; often the only foundation of credibility is trust in the inner impulse. Subconsciousness and intuition are not poetic metaphors but working mechanisms that provide speed, organicity, and truthfulness of screen action. In cinema, it is precisely the immediacy of reaction, unconditioned by external analysis, that creates the effect of presence.

In “*Subconscious Processes of the Actor's Creative Life in a Role*” (2020), M. Barnych, stresses that the depth of performance is often not fully realised by the actor: “The actor's subconscious is a source of creative energy that animates the stage image” (Barnych, 2020, p. 105). This process acquires special significance in cinema, where the camera can capture a spontaneous shift in gaze, tone of voice, or touch.

In “*Intuition and Technique of the Actor: Searching for Balance*” (2021), M. Barnych, I. Matiiv and O. Venger emphasise that intuition is not chaotic re-

sponsiveness but a systemic component of professional expressiveness: “The actor's intuition is not random reaction but an integral part of performance mastery” (Barnych, Matiiv, and Venger, 2021, p. 87). Hence, intuition should be understood as the product of experience and practice. It helps to find the right action instantly in a particular scene when there is no time for deliberation. Such a reaction is natural and precise because it is grounded in accumulated knowledge and skills.

An additional dimension is provided by V. Moliako in “*Creative Processes in Acting*” (2024). He interprets intuition as a manifestation of creative thinking realized not at the level of logic but through instantaneous associative responses: “The actor's creativity lies in the ability to find non-standard solutions and embody them in the stage image, making the performance unique and alive” (Moliako, 2024, p. 57). This approach allows the performer to abandon repetitive patterns and stereotypical solutions even in mass film production.

Thus, in audiovisual art, action that arises from inner depth requires no explanations; it convinces by itself. It is the subconscious choice, reinforced by intuitive precision, that creates the uniqueness of a performer's gesture which is not “played” but happens as a true event.

It should be noted that a reaction on screen never arises from nothing – it always has a motivational foundation. In the context of screen art, this foundation is not always external or logical: often it lies in personal experiences, moral principles, or inner impulses. It is motivation, rather than form, that determines the persuasiveness of performance – the viewer perceives not the gesture itself but its cause.

The issue of deep drivers of acting action is studied by N. Donchenko in “*Artistic and Creative Motivation of the Actor*”

(2021). The author analyses how internal conflicts, worldview, and emotional memory shape the content of screen behavior, noting: "Motivation of the actor's inner action is the foundation of creating an artistically convincing image" (Donchenko, 2021, p. 27). In cinematography, where dialogue and action are often fragmented by montage, motivational continuity ensures the integrity of performance.

This approach to inner consistency of behavior is further developed by V. Shtefiuk in *"Development of the Student's Creative Potential in the Process of Professional Training"* (2021). The researcher stresses that the formation of a performer must include not only technical skills but also a conscious attitude toward emotional work: "The teacher, possessing knowledge of psychological culture, understands that the student must develop, firstly, a positive attitude toward the creative process itself and, secondly, a drive toward self-improvement" (Shtefiuk, 2021, p. 53). These observations underline that motivation is not always a pre-existing material but can be formed as part of professional discipline.

A psychological dimension is added by I. Soroka in *"Acting and Psychology"* (2021). The scholar interprets emotional responsiveness as a flexible system dependent on the inner state: "The actor's psychological preparation... allows a deeper penetration into the essence of the character" (Soroka, 2021, p. 41). Thus, even a brief screen episode requires not formal execution but deep internal justification.

In audiovisual art, motivation performs not an explanatory but a driving function. It structures action so that it does not simply appear plausible but has meaning for the actor themselves. For the performer on screen, body language is as eloquent as dialogue. In film, where the

viewer has access to the subtlest changes in gaze, facial expression, or finger tension, behavioral expressivity becomes its own dramaturgy. It provides the basis for credibility even when words are absent. As was the case, for example, during the "Great Silent Cinema" (Myslavskiy, Chmil, Bezruchko and Markhaichuk, 2020; Myslavskiy, Chmil, Bezruchko and Cherkasova, 2020; Myslavskiy, Chmil, Bezruchko and Kupriichuk, 2021). The actor does not merely "show" a character; he reproduces a complex system of reflexes, habits, and reactions that inspire trust.

In acting, nonverbal expressiveness is not an accompaniment to the role but its essence. Through the body the actor creates a sense of presence capable of replacing words. The more natural such behaviour is, the more convincing the character appears, even without a single line of dialogue.

In the article *"Behavioral Patterns in Acting Mastery"*, O. Levchenko and O. Pasichnyk (2021) note that the formation of a character requires purposeful work on nonverbal elements: "Gesture, body posture, the manner of walking – these are not accessories but carriers of meaning that shape the overall type of the character" (Levchenko and Pasichnyk, 2021, p. 38). On screen this is especially important, since the viewer literally "reads" behaviour.

In this regard, M. Barnych and H. Rozhko in *"The Nature of Acting Presence in Theatre and Cinema"* (2020) emphasise that in screen art action cannot be arbitrary; it must be integrated into the logic of montage and the close-up. They stress the importance of the tempo of inner dynamics, which manifests in micro-movements and changes in vocal tone.

In *"Essential Features of Acting Transformation"* (2018b), O. Khlystun interprets behavioural expressiveness as de-

rived from lived experience rather than from stylization. She underlines: "The actor's behaviour in a role must be conditioned by the inner process, not imposed by an external pattern" (Khlystun, 2018b, p. 119). As a result, body language should not be predetermined – it must arise from the moment, from the context, and be a function of the performer's state.

In the screen art behaviour is not the framing of action but its very substance; it is through the body that the actor achieves genuine presence, which the camera registers with uncompromising precision.

The depth of a screen image is inseparably linked to the inner world of the performer. The camera does not "forgive" emptiness; it instantly captures any internal inconsistency. So, the psychological dimension of the actor goes beyond professional competence and becomes the foundation of methodology. The artist's personality is not merely a bearer of techniques but the subject of complex spiritual and emotional work.

In *"The Phenomenon of Bohdan Stupka in Ukrainian Acting"*, N. Husakova and T. Khvostova (2021) stress that it was the individuality of the actor that shaped the multilayered nature of his characters. They mention: "His creativity was distinguished by a high level of spirituality, intellectuality, and philosophical comprehension of roles" (Husakova and Khvostova, 2021, p. 29). Such observations confirm that the performer's inner world directly influences the aesthetics of the frame.

In a subsequent study *"The Actor's Path: Creative Vectors of Bohdan Stupka"*, the same authors (2022) point out that the development of an actor's personal style is linked to the ability for deep self-observation. According to them, Stupka's uniqueness lay not only in reacting but also in creating a visual language of

character, relying on life experience and personal value systems.

Further insight is provided by I. Soroka in *"Acting and Psychology"* (2021). The researcher interprets psycho-emotional stability as the basis of screen existence, emphasising the importance of inner concentration amid the unpredictability of filming: "The actor's psychological preparation is an integral part... enabling genuine emotional presence" (Soroka, 2021, p. 41). Thus, emotional self-regulation becomes no less important than technical skill.

Consequently, in audiovisual art, the actor's personality is not background but a source of artistic truth. Professional reliability, ethical vulnerability, and reflexivity directly affect the quality of the frame. A psychologically empty action cannot convince, even if technically flawless.

Preliminary analysis has shown that screen transformation often relies on the actor's complex inner work. Still, in certain cases, this work takes an extreme form. These are situations in which the performer brings into the frame not only a constructed character but also their own trauma, loss, or experience of destruction. In such instances, internal conflict is not imitated; it already exists within the actor and is employed as an organic basis for the role.

One striking example is Keanu Reeves in the *John Wick* series (2014–2023, dir. C. Stahelski). He demonstrates an extremely restrained yet emotionally charged presence that draws heavily on his personal history. After the death of his daughter in 1999 and the loss of his partner Jennifer Syme in 2001, the actor remarked in one of the interviews: "Grief and loss – those are things that never go away. They stay with you. I use that experience in my work" (Shaffi, 2020). In this case, screen action becomes a form of actualising personal

loss – Reeves does not invent emotion but transmits one already present.

Another example is Joaquin Phoenix, whose acting range encompasses characters with profound psycho-emotional disorders. In a conversation with J. Hagan, he recalled the death of his brother River as an event that permanently shaped him as an artist: "I don't think I ever really recovered from losing River. It became part of me, and I believe it affected the way I approach roles, especially those dealing with inner conflicts and pain" (Hagan, 2019). This perspective allows one to interpret the screen image as the result of inner displacement rather than professional technique alone.

A third case is Adrien Brody, who underwent physical and psycho-emotional exhaustion for Roman Polanski's *The Pianist* (2002). The actor explained: "It was a physical transformation necessary for telling the story. But it opened me spiritually to a depth of understanding of emptiness and hunger" (Etienne, 2024). His preparation included isolation, weight loss, and voluntary deprivation – real actions aimed at creating an authentic state. This illustrates a case in which the screen result directly stems from the actor's psychophysical reality.

These examples demonstrate that film acting can go beyond professional preparation and draw on personal traumatic resources. Such a strategy is not universal, yet in certain cases it provides an intensity that no technique can replace. The actor's internal conflict in such instances is not acted out – it simply exists, and precisely for that reason convinces.

The experience of extreme acting transformation, as in the cases of Reeves, Phoenix, or Brody, demonstrates individual trajectories of entering a role. Still, systematic actor training also presup-

poses the presence of a certain foundation – an educational base that shapes the performer's ability to work with personal experience, cultural context, and technique (Bezruchko, Desiatnyk, Ishchenko, Poleshko and Porozhna, 2015). Artistic education, therefore, functions not only as a means of mastering craft but also as a way of forming a performance language adapted to the conditions of audiovisual art.

In the article "*Art Education as a Factor in the Formation of Cultural Identity*", O. Bezghin, I. Kuznetsova, and O. Uspenska (2019) analyse the systemic impact of the learning process on the development of the performer. The authors emphasize that the educational environment should not only transmit knowledge but also cultivate values: "Art education provides not only professional training but also inclusion in a cultural tradition that shapes identity" (Bezghin, Kuznetsova, and Uspenska, 2019, p. 12). This is particularly relevant for contemporary Ukrainian cinema, where each frame acquires additional symbolic meaning.

The problem of cultivating motivation and personal position in actor training is raised by V. Shtefiuk (2021) in the research "*Development of the Creative Potential of Theatre Faculty Students*". The researcher notes that training should form not only skills but also active inner engagement in the creative process: "The student must develop, firstly, a positive attitude toward the very process of creativity and, secondly, the drive toward self-improvement". On set, it is precisely these qualities that determine the level of professional mobility.

Thus, acting in front of the camera is not only the result of talent or experience but also a direct product of education. What the camera registers as truth

originates in the methodology instilled in the classroom and in the cultural tradition that defines the performer's expressive language.

Systematic artistic education, as noted by O. Bezruchko, V. Cherkasov, T. Shiutiv in the article "*Formation of Readiness for Creative Activity in the Field of Audiovisual Art and Production*" (2023) and the chapter of the collective monograph "*Criteria and indicators of the formation of readiness for creative activity in the field of audiovisual art and production*" (2023), forms the actor as a professional, yet in certain cases (in experimental or auteur cinema) performance acquires the features of a deeply personal experience bordering on transformation. Here the artist not only performs a role but enters a new state, reminiscent of ritual or initiation. This approach is often connected to theatrical tradition; however, it is cinematography that records this transition with exceptional precision, turning it into part of audiovisual expression.

In "*Grotowski: Ecstasy and Initiation in Performance*", A. Misopolinou (2019) analyzes the concept of stage action as a process that transcends aesthetic representation. The author interprets performance as an initiatory practice capable of evoking a state of deep personal restructuring in the actor through symbolic gestures, physical exhaustion, and the blurring of boundaries between role and personality. Such an approach is particularly valuable in audiovisual art, where the camera captures not merely the result but the very process of transition as an inner event (Misopolinou, 2019, p.58).

A similar logic is followed by M. Roman-ska (2020, p.77) in "*The Post-Traumatic Theatre of Grotowski and Kantor*". She interprets acting as a means of representing memory and inner pain, espe-

cially when working with traumatic material. Transformation, in her view, does not occur as interpretation but as direct bodily experience of meaning, recorded as a visual event.

The mentioned above approaches acquire particular significance in auteur and documentary cinema, where the actor's presence is often inseparable from their human essence. In such cases, performance becomes an event – not theatrical but deeply personal. The camera captures not "acting" but the process of living, which approaches a psychological or even spiritual threshold. Thanks to its ability to register micro-dynamics, audiovisual art becomes a unique space for acting initiation. In such a context, even a short episode may become a moment of inner transition that leaves a mark not only on the frame but also on the performer themselves.

Conclusions

Internal conflict, as a factor of acting transformation, in the context of audiovisual art appears not only as a thematic constant of many characters but also as the driving force of the performer's creative action. Based on the analysed sources, it is established that psychological tension, ethical contradictions, traumatic memories, and personal losses may not hinder performance but instead serve as a source of expressiveness and depth.

The studied aspects reveal the complex structure of the acting process, where bodily responsiveness, imagination, intuition, and behavioural plasticity function as an integrated system. Transformation in cinema is not the mechanical entry into a role but a dynamic process that links the actor's inner state with the dramaturgical structure and the screen space.

It is shown that motivation, formed on the basis of personal experience and professional reflection, ensures the logic of action and its credibility. Educational and cultural processes, particularly the school to which the performer belongs, significantly influence their ability to work with profound inner states, transforming the personal into the artistic.

Special attention is given to the phenomenon of acting transformation, which in some cases takes on a ritual dimension. The analysis of interviews and scholarly

studies has demonstrated that the boundary between actor and character may deliberately dissolve when the artist employs their own trauma as a source of action.

Thus, internal conflict in cinema not only enriches the psychological content of the character but also constitutes the foundation of the actor's organic presence on screen. Its experience and transformation become acts of meaning-making, turning the process of transformation into a mode of conscious existence in film.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Барнич, М. та Горбачук, Н., 2021. Акторська майстерність: від уяви до перевтілення. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 4 (1), с.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235062>
- Барнич, М.М., 2019. Проблемні аспекти системи К. Станіславського. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, [e-journal] 41, с.64-70. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.41.2019.188620>
- Барнич, М.М., 2020. Підсвідомі процеси творчого життя актора в ролі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 2, с.263-267.
- Безгін, О.І., Кузнецова, І.В. та Успенська, О.Ю., 2019. *Художня культура і мистецька освіта України: сучасні прояви і смисли*. Київ: Інститут культурології НАМ України.
- Безручко, О., Десятник, Г., Іщенко, М., Полешко, С. та Порожна, С., 2015. *Майстерність телевізійного ведучого як навчальна дисципліна та методика її викладання*. Київ: Київський міжнародний університет.
- Безручко, О.В., Черкасов, В.Ф. та Шютів, Т.М., 2023. Критерії та показники формування готовності до творчої діяльності у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва. В: *Аудіовізуальне мистецтво і виробництво: досвід, проблеми та перспективи*. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2023. Т. 10, с.5-27.
- Гавран, І. та Половко, Є., 2025. Психологічні стратегії актора в процесі втілення ролей у театрі та кіно. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 8 (1), с.20-31. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332380>
- Гусакова, Н. та Хвостова, Т., 2022. Формування творчої особистості Богдана Ступки як майстра українського театру. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, [e-journal] 1, с.201-206. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2022.257725>
- Гусакова, Н.М. та Хвостова, Т.В., 2021. Сценічна творчість Богдана Ступки: особливості прийомів і методів його акторської майстерності. *Мистецтвознавчі записки*, [e-journal] 39, с.256-260. <https://doi.org/10.32461/2226-2180.39.2021.238735>

Донченко, Н.П., 2022. Структуризація орієнтирів художньо-творчої мотивації створення сценічного образу ролі актором драматичного театру. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, [e-journal] 1, с.226-230. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2022.257736>

Личковська, Н., 2023. Акторська творчість у аудіовізуальному мистецтві як вид художньо-естетичної діяльності. *Культурологічна думка*, [e-journal] 24, с.143-152. <https://doi.org/10.37627/2311-9489-24-2023-2.143-152>

Медведева, А., 2018. Техніка трансформації як своєрідна форма перевтілення актора. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 1, с.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140832>

Моляко, В.О., 2024. Стратегії і тактики творчої діяльності в кризових умовах. В: *Психологічні проблеми творчості*. Матеріали XXIV Міжнародної наукової психологічної конференції, м. Київ, Україна, 24 червня 2024 р. Київ: Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України, с.7-21.

Совгира, Т. та Татаренко, М., 2018. Специфіка роботи актора театру і кіно: природа існування та засоби умовності. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*, [e-journal] 1, с.61-72. <https://doi.org/10.31866/2616-759x.1.2018.144949>

Сорока, І., 2021. Системно-концептуальний підхід до вивчення художньо-смыслових функцій підтексту. В: *Сценічне мистецтво: домінуючі проблеми художньо-творчих процесів*. Матеріали Всеукраїнської наукової конференції науково-педагогічних працівників, докторантів, аспірантів та магістрантів, м. Київ, Україна, 22 квітня 2021 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, с.19-20.

Хлисту́н, О., 2018а. Акторська уява як складова творчого процесу перевтілення. *Культурологічна думка*, 14, с.52-59.

Хлисту́н, О., 2018b. Сутнісні особливості акторського перевтілення. *Мистецтвознавчі записки*, [online] 34, с.43-51. Доступно: <<https://journals.urau.ua/mz/article/view/184773/184414>> [Дата звернення 25 березня 2026].

Штефюк, В., 2021. Розвиток творчого потенціалу студента в контексті професійної майстерності викладача. В: *Сценічне мистецтво: домінуючі проблеми художньо-творчих процесів*. Матеріали Всеукраїнської наукової конференції науково-педагогічних працівників, докторантів, аспірантів та магістрантів, м. Київ, Україна, 22 квітня 2021 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, с.29-33.

Alforova, Z., Marchenko, S., Shevchuk, Y., Kotlyar, S. and Honcharuk, S., 2021. Contemporary Ukrainian cinema into the European context (2014-2019). *Linguistics and Culture Review*, [e-journal] 5 (S2), pp.274-283. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5nS2.1345>

Barnych, M. and Rozhko, H., 2020. The Act of Impersonation in the Cinema and the Theatre. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 3 (2), pp.182-189. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.3.2.2020.217638>

Barnych, M., Matiiv, I. and Venher, O., 2021. Peculiarities of Voice, Intonation and Speech Tone of the Actor in the Role. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.199-207. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248669>

- Barytska, O., Gavran, I., Hutsal, R., Turovska, N. and Tsaruk, S., 2021. O uso de tecnologias digitais na formação profissional de bacharéis em artes no contexto da educação a distância. *Revista on Line De Política E Gestão Educacional*, [e-journal] 25(esp.3), pp.1629-1646. <https://doi.org/10.22633/rpge.v25iesp.3.15582>
- Bezruchko, O., Cherkasov, V. and Shiutiv, T., 2023. Formation of Readiness for Creative Activity in the Field of Audiovisual Art and Production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.38-46. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279232>
- Bezruchko, O., Chmil, H., Korablova, N., Demchuk, R. and Kuznietsova, I., 2025. Análisis metodológico de los criterios del espacio cultural de digitalización de la generación de aspirantes de Educación Superior. *Revista Conrado*, [online] 21 (104), e4490. Available at: <<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4490>> [Accessed 25 March 2026].
- Bezruchko, O., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. Stage costume as an important element of the subject environment in cinema and theatre. *E- Revista De Estudos Interculturais*, 12. <https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>
- Bezruchko, O., Pogrebniak G., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. The Scenery as Compositional and Artistic Components of the Subject Environment in Ukrainian Screen and Stage Culture. *Heranca*, [e-journal] 7 (2), pp.125-137. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.831>
- Etienne, V., 2024. Adrien Brody Developed an Eating Disorder, PTSD After Weight Loss for The Pianist: 'Necessary for Storytelling'. *People*, [online] December 24. Available at: <<https://people.com/adrien-brody-developed-an-eating-disorder-after-the-pianist-weight-loss-8766378>> [Accessed 25 March 2026].
- Hagan, J., 2019. "I Fucking Love My Life": Joaquin Phoenix on Joker, Why River Is His Rosebud, His Rooney Research, and His "Prenatal" Gift for Dark Characters. *Vanity Fair*, [online] October 1. Available at: <<https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/10/joaquin-phoenix-cover-story>> [Accessed 25 March 2026].
- Levchenko, O. and Pasichnyk, O., 2021. Using of Human Behavior Manners in the Process of a Film Actor Preparing for a Role. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.35-42. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235071>
- Misopolinou, A., 2004. *Grotowski: Ecstasy and Initiation in Performance*. Ph.D Thesis. University of London Goldsmith's College. [online] Available at: <<https://research.gold.ac.uk/26085/1/Ph.D%20Thesis.pdf>> [Accessed 25 March 2026].
- Myslavskiy, V., Chmil, G., Bezruchko, O. and Cherkasova, N., 2020. From "The Eleventh Year" to "The Man with a Movie Camera": conceptual search of Dziga Vertov. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, [e-journal] 60 (3), pp.507-514. <https://doi.org/10.13187/me.2020.3.507>
- Myslavskiy, V., Chmil, G., Bezruchko, O. and Kupriichuk, V., 2021. Formation of Ukrainian Newsreel and Documentary Cinema in 1923–1928. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, [e-journal] 17 (4), pp.684-692. <https://doi.org/10.13187/me.2021.4.684>
- Myslavskiy, V., Chmil, G., Bezruchko, O. and Markhaichuk, N., 2020. Poetics of Ukrainian Film 'Earth': Oleksandr Dovzhenko's Conceptual Search. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, [e-journal] 60 (4). pp.713-720. <https://doi.org/10.13187/me.2020.4.713>
- Romanska, M., 2012. *The Post-traumatic Theatre of Grotowski and Kantor: History and Holocaust in 'Akropolis' and 'Dead Class'*. [online] London: Anthem Press. Available at: <<https://>

library.open.org/viewer/web/viewer.html?file=/bitstream/handle/20.500.12657/44111/external_content.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Accessed 25 March 2026].

Shaffi, S., 2019. Keanu Reeves just showed us why it's important that men talk about grief. *Stylist*, [online] May 20. Available at: <<https://www.stylist.co.uk/people/keanu-reeves-why-its-important-men-talk-about-grief-mens-mental-health/267910>> [Accessed 25 March 2026].

REFERENCES

Alforova, Z., Marchenko, S., Shevchuk, Y., Kotlyar, S. and Honcharuk, S., 2021. Contemporary Ukrainian cinema into the European context (2014-2019). *Linguistics and Culture Review*, [e-journal] 5 (S2), pp.274-283. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5nS2.1345>

Barnych, M. and Horbachuk, N., 2021. Aktorska maisternist: vid uiavy do perevtilennia [Acting: From Imagination to Transformation]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235062>

Barnych, M. and Rozhko, H., 2020. The Act of Impersonation in the Cinema and the Theatre. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 3 (2), pp.182-189. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.3.2.2020.217638>

Barnych, M., Matiiv, I. and Venher, O., 2021. Peculiarities of Voice, Intonation and Speech Tone of the Actor in the Role. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.199-207. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248669>

Barnych, M.M., 2019. Problemni aspekty systemy K. Stanislavskoho [The Stanislavsky system's areas of concern]. *Bulletin of KNUKiM. Series in Arts*, [e-journal] 41, pp.64-70. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.41.2019.188620>

Barnych, M.M., 2020. Pidsvidomi protsesy tvorchoho zhyttia aktora v roli [The subconscious processes of the creative life of the actor in the role]. *National Academy of Culture and Arts Management Herald*, 2, pp.263-267.

Barytska, O., Gavran, I., Hutsal, R., Turovska, N. and Tsaruk, S., 2021. O uso de tecnologias digitais na formação profissional de bacharéis em artes no contexto da educação a distância. *Revista on Line De Política E Gestão Educacional*, [e-journal] 25(esp.3), pp.1629-1646. <https://doi.org/10.22633/rpge.v25iesp.3.15582>

Bezghin, O.I., Kuznietsova, I.V. and Uspenska, O.Iu., 2019. *Khudozhnia kultura i mystetska osvita Ukrainy: suchasni proiavy i smysly* [Artistic culture and art education of Ukraine: modern manifestations and meanings]. Kyiv: Institute for Cultural Research of the NAAU.

Bezruchko, O., Cherkasov, V. and Shiutiv, T., 2023. Formation of Readiness for Creative Activity in the Field of Audiovisual Art and Production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.38-46. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279232>

Bezruchko, O., Chmil, H., Korablova, N., Demchuk, R. and Kuznietsova, I., 2025. Análisis metodológico de los criterios del espacio cultural de digitalización de la generación de aspirantes de Educación Superior. *Revista Conrado*, [online] 21 (104), e4490. Available at: <<https://conrado.ucf.edu/cu/index.php/conrado/article/view/4490>> [Accessed 25 March 2026].

Bezruchko, O., Desiatnyk, H., Ishchenko, M., Poleshko, S. and Porozhna, S., 2015. *Maisternist televiziinoho veduchoho yak navchalna dystsyplina ta metodyka yii vykladannia* [Mastery of

a television presenter as an academic discipline and methodology for its teaching]. Kyiv: Kyiv International University.

Bezruchko, O., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. Stage costume as an important element of the subject environment in cinema and theatre. *E- Revista De Estudos Interculturais*, 12. <https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>

Bezruchko, O., Pogrebniak G., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. The Scenery as Compositional and Artistic Components of the Subject Environment in Ukrainian Screen and Stage Culture. *Heranca*, [e-journal] 7 (2), pp.125-137. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.831>

Bezruchko, O.V., Cherkasov, V.F. and Shiutiv, T.M., 2023. Kryterii ta pokaznyky formuvannya hotovnosti do tvorchoi diialnosti u sferi audiovizualnoho mystetstva ta vyrobnytstva [Criteria and indicators of the formation of readiness for creative activity in the field of audiovisual art and production]. In: *Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo: dosvid, problemy ta perspektyvy* [Audiovisual art and production: experience, problems and prospects]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, 2023. Vol. 10, pp.5-27.

Donchenko, N.P., 2022. Strukturyzatsiia oriientyriv khudozhno-tvorchoi motyvatsii stvorennia stsenichnoho obrazu roli aktorom dramatychnoho teatru [Structuring the benchmarks of artistic and creative motivation for creating a stage image of a role by an actor in a drama theatre]. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald*, [e-journal] 1, pp.226-230. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2022.257736>

Etienne, V., 2024. Adrien Brody Developed an Eating Disorder, PTSD After Weight Loss for The Pianist: 'Necessary for Storytelling'. *People*, [online] December 24. Available at: <<https://people.com/adrien-brody-developed-an-eating-disorder-after-the-pianist-weight-loss-8766378>> [Accessed 25 March 2026].

Hagan, J., 2019. "I Fucking Love My Life": Joaquin Phoenix on Joker, Why River Is His Rosebud, His Rooney Research, and His "Prenatal" Gift for Dark Characters. *Vanity Fair*, [online] October 1. Available at: <<https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/10/joaquin-phoenix-cover-story>> [Accessed 25 March 2026].

Havran, I. and Polovko, Ye. 2025. Psykhologichni stratehii aktora v protsesi vtilennia roli u teatri ta kino [Psychological Strategies of Actors in the Process of Role Implementation in Theatre and Cinema]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 8 (1), pp.20-31. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332380>

Husakova, N. and Khvostova, T., 2022. Formuvannya tvorchoi osobystosti Bohdana Stupky yak maistra ukrainskoho teatru [Formation of the creative personality of Bogdan Stupka as a master of the Ukrainian theater]. *National Academy of Culture and Arts Management Herald*, [e-journal] 1, pp.201-206. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2022.257725>

Husakova, N.M. and Khvostova, T.V., 2021. Stsenichna tvorchist Bohdana Stupky: osoblyvosti pryiomiv i metodiv yoho aktorskoj maisternosti [Stage creativity of Bogdan Stupka: features of the techniques and methods of his acting skills]. *Notes on art criticism*, [e-journal] 39, pp.256-260. <https://doi.org/10.32461/2226-2180.39.2021.238735>

Khlystun, O., 2018a. Aktorska uiava yak skladova tvorchoho protsesu perevtilennia [Actor's imagination as a component of the creative process of reincarnation]. *The Culturology Ideas*, 14, pp.52-59.

Khlystun, O., 2018b. Sutnisni osoblyvosti aktorskoho perevtilennia [Essential features of actor's transformation]. *Notes on art criticism*, [online] 34, pp.43-51. Available at: <<https://journals.uran.ua/mz/article/view/184773/184414>> [Accessed 25 March 2026].

Levchenko, O. and Pasichnyk, O., 2021. Using of Human Behavior Manners in the Process of a Film Actor Preparing for a Role. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.35-42. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235071>

Lychkovska, N., 2023. Aktorska tvorchoist u audiovizualnomu mystetstvi yak vyd khudozhno-estetychnoi diialnosti [Acting creativity in audiovisual art as a type of artistic and aesthetic activity]. *The Culturology Ideas*, [e-journal] 24, pp.143-152. <https://doi.org/10.37627/2311-9489-24-2023-2.143-152>

Medvedieva, A., 2018. Tekhnika transformatsii yak svoieridna forma perevtilennia aktora [Technology of Transformation as a Peculiar Form of Reincarnation of the Actor]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 1, pp.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140832>

Misopolinou, A., 2004. *Grotowski: Ecstasy and Initiation in Performance*. Ph.D Thesis. University of London Goldsmith's College. [online] Available at: <<https://research.gold.ac.uk/26085/1/Ph.D%20Thesis.pdf>> [Accessed 25 March 2026].

Moliako, V.O., 2024. Stratehii i taktyky tvorchoi diialnosti v kryzovykh umovakh [Strategies and tactics of creative activity in crisis conditions]. In: *Psykhologichni problemy tvorchoosti* [Psychological problems of creativity]. Materials of the XXIV International Scientific Psychological Conference, Kyiv, Ukraine, June 24, 2024. Kyiv: National academy of pedagogical sciences of Ukraine G.S. Kostiyk institute of psychology, pp.7-21.

Myslavskiy, V., Chmil, G., Bezruchko, O. and Cherkasova, N., 2020. From "The Eleventh Year" to "The Man with a Movie Camera": conceptual search of Dziga Vertov. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, [e-journal] 60 (3), pp.507-514. <https://doi.org/10.13187/me.2020.3.507>

Myslavskiy, V., Chmil, G., Bezruchko, O. and Kupriichuk, V., 2021. Formation of Ukrainian Newsreel and Documentary Cinema in 1923-1928. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, [e-journal] 17 (4), pp.684-692. <https://doi.org/10.13187/me.2021.4.684>

Myslavskiy, V., Chmil, G., Bezruchko, O. and Markhaichuk, N., 2020. Poetics of Ukrainian Film 'Earth': Oleksandr Dovzhenko's Conceptual Search. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, [e-journal] 60 (4). pp.713-720. <https://doi.org/10.13187/me.2020.4.713>

Romanska, M., 2012. *The Post-traumatic Theatre of Grotowski and Kantor: History and Holocaust in 'Akropolis' and 'Dead Class'*. [online] London: Anthem Press. Available at: <https://library.oapen.org/viewer/web/viewer.html?file=/bitstream/handle/20.500.12657/44111/external_content.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Accessed 25 March 2026].

Shaffi, S., 2019. Keanu Reeves just showed us why it's important that men talk about grief. *Stylist*, [online] May 20. Available at: <<https://www.stylist.co.uk/people/keanu-reeves-why-its-important-men-talk-about-grief-mens-mental-health/267910>> [Accessed 25 March 2026].

Shtefiuk, V., 2021. Rozvytok tvorchoho potentsialu studenta v konteksti profesiinoi maisternosti vykladacha [Development of the student's creative potential in the context of the teacher's professional skills]. In: *Stsenichne mystetstvo: dominuiuchi problemy khudozhno-tvorchykh protsesiv* [Performing arts: dominant problems of artistic and creative processes]. Materials of the All-Ukrainian scientific conference of scientific and pedagogical workers, doctoral students, postgraduate students and master's students, Kyiv, Ukraine, April 22, 2021. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, pp.29-33.

Soroka, I., 2021. Systemno-kontseptualnyi pidkhid do vyvchennia khudozhno-smyslovykh funktsii pidtekstu [Systemic and conceptual approach to the study of artistic and semantic

functions of subtext]. In: *Stsenichne mystetstvo: dominuiuchi problemy khudozhno-tvorchykh protsesiv* [Performing arts: dominant problems of artistic and creative processes]. Materials of the All-Ukrainian scientific conference of scientific and pedagogical workers, doctoral students, postgraduate students and master's students, Kyiv, Ukraine, April 22, 2021. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, pp.19-20.

Sovhyra, T. and Tatarenko, M., 2018. Spetsyfika roboty aktora teatru i kino: pryroda isnuvannia ta zasoby umovnosti [The Specifics of the Actor in the Theatre and Cinema: the Means of Conventionality and the Nature of Existence]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Stage Art*, [e-journal] 1, pp.61-72. <https://doi.org/10.31866/2616-759x.1.2018.144949>

Received: 26.03.2026; Accepted: 27.04.2026

The article was first published online: 26.05.2026

ВНУТРІШНІЙ КОНФЛІКТ У КОНТЕКСТІ ПЕРЕВТІЛЕННЯ КІНОАКТОРА В ПЕРСОНАЖА

Алла Медведєва^{1а}, Тед Гірма^{2а}

¹кандидат мистецтвознавства, професор;

e-mail: aamedvedeva@i.ua; ORCID: 0000-0003-1422-7743

²магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;

e-mail: ted.girma@icloud.com; ORCID: 0009-0009-3894-5951

^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

Анотація

Мета статті – проаналізувати природу внутрішнього конфлікту актора в процесі перевтілення в персонажа у контексті сучасного аудіовізуального мистецтва; визначити сутність внутрішнього конфлікту у творчій діяльності в процесі перевтілення; схарактеризувати прояви та механізми внутрішнього конфлікту виконавця ролі, а також узагальнити підходи до подолання або творчого використання досліджуваної дефініції. **Методологія дослідження.** У процесі роботи застосовано низку методів: аналітичний – для опрацювання наукових публікацій, що висвітлюють психофізіологічні, емоційні та інтуїтивні аспекти виконавської природи; порівняльний – для зіставлення різних авторських підходів до проблеми внутрішнього конфлікту; контент-аналіз – для дослідження інтерв'ю з кіноакторами, які на рівні особистих свідчень розкривають роль внутрішнього конфлікту як джерела творчої правди; дискурсивний метод – для аналізу концептуальних рамок, у межах яких сучасні науковці описують природу акторської трансформації. **Наукова новизна.** У межах дослідження вперше здійснено комплексний розгляд внутрішнього конфлікту як структурного складника акторського перевтілення в аудіовізуальному мистецтві. Запропоновано інтерпретацію цього феномену як джерела художньої правдивості та емоційної виразності. Дослідження спирається на емпіричний матеріал (інтерв'ю з кіноакторами) та адаптує театрознавчі категорії до умов кіномови. **Висновки.** Обґрунтовано, що внутрішній конфлікт є не перешкодою, а джерелом поглиблення акторського перевтілення в аудіовізуальному мистецтві. Виявлено, що психоемоційна напруга, етичні дилеми або особистісна травма можуть трансформуватися у творчу дію, підвищуючи переконливість образу. Опрацьовано наукові підходи дослідження та розглянуто приклади з практики сучасних акторів, що підтверджують думку щодо продуктивності внутрішнього конфлікту як професійного ресурсу.

Ключові слова: внутрішній конфлікт актора; кіноакторська майстерність; кінематограф; перевтілення в персонажа; український кінематограф; театр; творчий процес; емоційна достовірність

DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361845
UDC 070:654.172]-051:[316.42:316.658]-042.3

TELEVISION JOURNALIST AS AN AGENT OF CHANGES: INFLUENCE OF MEDIA ON SOCIAL AND POLITICAL TRANSFORMATIONS IN MODERN SOCIETY

Volodymyr Danyliuk^{1a}, Yuliia Zadorozhna^{2a}

¹Assistant at the Department of Television Journalism and Acting Skills;
e-mail: vovovovavava078@gmail.com; ORCID: 0000-0001-7210-4827

²Master of Audiovisual Art and Production;
e-mail: y.zadorozhna.s@gmail.com; ORCID: 0009-0000-4479-8104

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Keywords:

television journalist;
media;
information;
influence;
changes;
society;
political processes;
government;
television

Abstract

The purpose of this research is to analyse the role of a television journalist as an active agent of changes in the processes of social and political transformations; to study how media activity shapes public opinion and initiates social processes; to clarify the mechanisms of the influence and transformation of mass consciousness within society using examples from the television segment sector. **The research methodology** grounds on the following methods: theoretical method – analysis of scientific literature to substantiate the role of the TV journalist and examination of specific examples of transformations influenced by media professionals; comparative-analytical method – identification of the specific characteristics of television's influence on social and political processes; empirical method – analysis of informational materials presented within the television segment. **Scientific novelty.** For the first time, this article generalises and systematises the influence of television journalism on transformational processes in modern society through the lens of public oversight, the formation of political culture, and the mobilisation of public opinion. Special attention is paid to the analysis of investigative journalism as a mechanism influencing changes in power structures, public morality and legislative initiatives. The phenomenon of the national identity transformation under the influence of television programmes is considered, including examples demonstrating the rethinking of inclusivity and social morality. The article also offers perspectives for adapting TV journalism to the digital era through integration with social media, emphasising the importance of maintaining its social relevance. Examples of television projects and reports that have become catalysts for change in citizens' lives are presented. **Conclusions.** As a result of the monitoring conducted, the role of the television journalist is analysed within the context of social and political transformations. This study demonstrates that the media serves not only as a channel for

information but also as a powerful factor shaping public opinion, political culture, and social morality. Examples of television projects and reports that stimulated public debate and influenced the formation of legislative initiatives are provided.

For citation:

Danyliuk, V. and Zadorozhna, Y., 2026. Television Journalist as an Agent of Changes: Influence of Media on Social and Political Transformations in Modern Society. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 9 (1), pp.25-37.

Statement of the problem

In modern information space, television continues to play a leading role in shaping public consciousness, political orientations, and social attitudes. In spite of the development of digital media, television reporting remains a source of informational authority for a broad audience, particularly during the periods of crisis or historical turning points. In this regard, the analysis of the television journalist's role not only as a communicator but as an active agent of social change warrants special attention.

The growing influence of media on political processes and the transformation of social practices highlights the issue of journalists' responsibility for the content and consequences of the information they disseminate. TV journalists increasingly act not merely as external observers, but as participants in public dialogue who can shape agendas, as well as reinforce or transform dominant narratives.

The study of this type is especially relevant in the context of current challenges such as political instability and war. This analysis enables a deeper understanding of the mechanisms through which the media can not only reflect reality, but actively transform it. The relevance of the topic is driven by a necessity to develop new approaches to evaluating

journalism's impact on social processes and its potential in building a democratic society.

Recent research and publications analysis

The role of the media and the reasons for their importance during periods of emergency events were generally characterised by I. Litvinchuk (2023).

Positive and negative aspects of social media usage and their impact on the formation of public opinion and political processes were analysed by a researcher V. Arutiunian (2024).

Current transformations of the media space under conditions of military conflict, particularly changes in the presentation of news information, were identified in a joint study by O. Butko and O. Leskiv (2024); gender specificity was studied by O. Bezruchko and B. Ruzhansky (2025).

Aspects of the informational influence of the media on society, especially their ability to affect the psycho-emotional state of individuals during periods of instability, were studied by V. Zelenin, L. Chopyk and S. Doskach (2024).

Ways in which media shape audience behavioural responses and outlined tools of media influence on consumers were identified by I. Gavran, O. Levchenko and O. Pasichnyk (2021); S. Kotliar and T. Diabelko (2022).

In the context of the modern world's transformational processes, the shift in the paradigm of societal development, where personal interests come to the forefront, was described by Y. Shaihorodskyi (2009).

Mechanisms of the psychology of fear and the reasons why negative news attracts greater attention from society were explained by O. Cherniakova, A. Danko-Sliptsova and O. Hryshko (2024).

A significance of the media for state institutions and local self-government bodies, as well as the specificity of the "fourth estate", were outlined in the collaborative work of A. Muchnyk and P. Vorona (2009).

O. Demianchuk and K. Roshuk (2024) analysed the usage of framing as a tool for manipulating public opinion, and grounded its impact on the image of certain politicians.

Cause-and-effect relationships between fake news, disinformation, propaganda and audience consciousness were identified, and the importance of fact-checking in audiovisual media was highlighted by L. Dementieva and D. Sukova (2023).

The purpose of this research is to analyse the function of the television journalist as an active agent of transformational processes in social and political spheres.; to study the mechanisms of public consciousness formation through media activity and their capacity to initiate societal change.

Main research material

In the globalised information space, TV journalists play a role far beyond that of a simple news transmitter; primarily, they act as a mediator between events and the

audience, creating a perception of reality, structuring social events, and often initiating change.

That is why many publications are devoted to the issue of training Ukrainian television journalists and other specialists in audiovisual art and production in modern domestic professional educational institutions. In particular, O. Bezruchko (2014a; 2014b); O. Bezruchko, H. Desiatnyk, M. Ishchenko, S. Poleshko, S. Porozhna (2015); O. Bezruchko, I. Gavran, S. Kotlyar, H. Chmil (2020); O. Bezruchko, S. Zheliezniak, S. Kotlyar, H. Chmil (2020), O. Bezruchko, I. Gavran, A. Medvedieva, H. Chmil, (2020a; 2020b). O. Barytska, I. Gavran, R. Hutsal, N. Turovska, S. Tsaruk (2021); O. Bezruchko, V. Cherkasov, T. Shiutiv (2023a; 2023b); O. Bezruchko, G. Chmil, N. Korablova, R. Demchuk, I. Kuznietsova (2025), et al. In a world where information is a strategic resource, the media professional has the power to influence mass consciousness, to shape political sentiment and social narratives.

With such capabilities, the television journalist has often been perceived as a representative of the "fourth estate". This analogy was effectively explained by A. Muchnyk and P. Vorona (2009) in their work "The Role of Mass Media in Shaping the Political System (The Managerial Aspect of the Mechanism of Public Influence on Public Authority)". The scientists note that this comparison should not be interpreted literally, since the media cannot issue orders, impose liability, or make decisions. However, they do participate in discussions, criticism, or support of certain events, organisations, or individuals, thereby fulfilling the role of public oversight. The media act as an indicator of the interests of various social groups and individuals (Muchnyk and Vorona, 2009, p.75). Through investigations and public

pressure, TV journalists compel authorities to act openly and transparently.

During the course of this research, it should be noted that the media, and television in particular as one of the most widespread communication channels, has become a catalyst for social change. The coverage of high-profile events on television screens often leads to legislative transformations, the mobilisation of civic activity, and the rethinking of values. This view is shared by researchers N. Volos (2024) in the article "Politics and Media: Interaction and Influence on Public Opinion", where they state that media platforms "not only inform and deliver news, but also promote certain ideas, views, doctrines, and political programs, and participate in social governance. Thus, media push individuals toward specific actions by shaping public opinion, developing particular social attitudes, and establishing certain beliefs".

In the political dimension, television journalism is capable of contributing to the fall of regimes, exposing corruption schemes, and creating new realities. Through television, society receives information about elections, conflicts, protests and international crises, which shapes political culture and citizens' behaviour.

Live debates, campaign advertisements, and interviews with candidates – all shape voters' perceptions of political leaders and their programs. Media can influence turnout, electoral preferences, and voting results. In the work "Analysis of the Impact of Social Media on Politics and Decision-Making in Public Administration", V. Arutiunian (2024, p.227) argues that the use of modern information platforms has made election campaigns "more targeted and effective in mobilising financial resources and voter support. In addition, social media analysis helps pol-

iticians and analysts track public sentiment and react to potential crises, which is of great importance for informed political decision-making".

In their article, A. Muchnyk and P. Vorona (2009, p.76) highlight another principle: "...the more frequently a candidate for any position appears on television, the greater their chances of being elected; therefore, politicians strive with intensified energy to stand before microphones and television cameras". Indeed, such media attention can provide public recognition, which in turn influences political status. That is why A. Medvedieva and S. Chernenko (2021, p.12) emphasise the importance of the interview genre in modern Ukrainian television.

Still, this interaction operates in both directions, as noted by N. Volos (2024): "Political leaders and parties actively use the media to publicly present their ideas, programs, and actions, employing it as a tool of political communication. On the other hand, the media also influence politics by selecting the topics they cover and by creating occasions for public discussion".

If consumers seek to obtain the most accurate news possible, it is advisable to verify it across at least three reliable sources. As O. Chornenkyi (2023, p.45) reports in his study "Social Media and Their Effect on Political Participation": "Different sources used by citizens to obtain up-to-date political information may differ significantly from one another and have varying effects on people's willingness to participate in voting".

It is worth noting that within the "politics – media" nexus, TV journalistic investigations into corruption schemes and scandals involving high-ranking officials deserves separate attention. The exposure of such cases undermines public trust in authorities and often leads

to political crises and resignations. One such incident was analysed by O. Demianchuk and K. Roshuk (2024, pp.4-6) in their scientific work "Framing as a Means of Shaping Negative Public Opinion about a Politician in the Media" (2024). The scholars studied the investigation conducted by journalists of "Slidstvo.Info" in the programme "Podviine zhyttia prezidenta: Poroshenko – ofshory i trast". After the material was released, a negative public perception of the then-president was formed, although the technical role of offshore structures was not clearly explained by the media. O. Demianchuk and K. Roshuk (2024, p.8) suggest that "journalists consciously or unconsciously manipulated public opinion, which negatively affected the rating and perception of Petro Poroshenko as president".

In the television world, the programmes "Nashi Hroshi" and "Bihus.Info" made a name for themselves with their discoveries, resulting in some powerful figures losing their positions, criminal cases were initiated, and reforms were carried out within law enforcement agencies, etc. This is confirmed by I. Pecheranskyi and Kh. Vaskul (2018, p.27) in their study "Contemporary media discourse and the role of journalistic research in it", who note that "under the influence of investigations, media actors exert continuous and mass influence on people".

The widespread use of media occurs not only in domestic politics but also in foreign policy. In the article "Impact of Fake News and Disinformation in Audiovisual Media", L. Dementieva and D. Sukova (2023, p.11) note: "The number of states using disinformation campaigns are constantly increasing, and information manipulation has turned into a weapon employed to preserve existing regimes and influence other countries". According to

the scientists, media pressure is so strong that it can alter public sentiment not only within Ukraine but also beyond its borders (Dementieva and Sukova, 2023, p.11).

It is worth noting that during periods of political conflict, war, and mass protests, the role of the television journalist becomes particularly significant: journalists document events and convey information to the audience. Through reports or live broadcasts, media professionals can shape public opinion regarding the situation and influence decision-making processes. Thus, Y. Shaihorodskyi (2021, p.92), in his work "The influence of the media on socio-political, ethical and moral processes in Ukraine", specifically emphasises the pressure of TV journalism on the formation of public morality, habits, and worldview. The researcher considers the perception of destructive behavioural models to be especially significant in the contemporary context, noting that "the high level of violence characteristic of modern film and television production negatively affects (alongside other social factors) evaluative judgments and the formation of behavioural norms. Often, individuals attempt to transfer ideas about norms and rules, as well as ways of achieving goals, from the virtual realm into real life".

Television journalists change traditional forms of identification by broadcasting new modes of self-exploration and interaction with the inner "self", thereby providing society with greater freedom and broader directions for development (Shaihorodskyi, 2021, p.93). This view is supported by V. Karlova (2007) in her study "The Influence of Mass-media on the formation of Ukrainian national consciousness", where she notes that through media activity, "a new type of social community was formed which, despite distance, was united by a shared

interest in information". This process occurs through the introduction to the masses of certain facts and phenomena aimed at shaping a desired system of values (Karlova, 2007). So, since the beginning of the Russian-Ukrainian war, television has placed even greater emphasis on changing the Soviet-era attitudes toward gender issues (Bezruchko and Ruzhanskyi, 2025) or attitudes toward people with disabilities. For example, the television show "Kholostiak" featuring Oleksandr Teren – a defender who lost his both legs. The program's editorial team portrays the man's life without embellishment, promoting the normality of inclusivity among the wider public.

In the context of political and social transformations, the influence of television is achieved via carefully selected visual imagery, repetition, expert evaluations, and the choice of relevant topics and emphases. It is reasonable to agree with the view of L. Dementieva and D. Sukova (2023, p.10) that due to the large volume of information, people rarely analyze what they see on screens. A. Muchnyk and P. Vorona (2009, p.77) argue that mass media "paint pictures in the minds of viewers. Regardless of whether these images correspond to reality or are misleading, the very fact of their influence on public opinion is beyond doubt".

TV journalists should not overlook the ethical components of their work, as careless neglect of them may lead to restrictions on freedom of speech, the incitement of hatred, and the violation of privacy. Thus, V. Arutiunian (2024, p.228) argues that the modern world requires a balance between freedom of expression and the protection of society from harmful content.

With the development of digital technologies, television is beginning to lose its position as a key source of informa-

tion. Therefore, in order to maintain its relevance, it must adapt to new realities by transforming formats and integrating with online platforms. In the article "Features of the modernization of television journalistic practices in online news content", S. Kotliar and I. Sirenko (2019, p.139) note that these changes are manifested in an increased speed of news processing and delivery to audiences, however, technological progress in the field of communication will expand opportunities for the media.

So, modern TV journalists should combine high ethical standards with the ability to work effectively in a dynamic digital environment. Only under such conditions can television remain an influential informational resource capable not only of delivering news but also of shaping informed public opinion without undermining human values and rights.

Conclusions

Media is a powerful tool for influencing social and political processes, as it is through the information space that perceptions of reality, society narratives and political orientations are formed. Among all types of media, television journalism stands out for its ability to deliver information quickly and emotionally to a wide audience, making it an important mechanism for social control, promoting democratic values and ensuring public transparency. In the modern world, the media professionals increasingly act not only as passive witnesses or commentators of change but also as active agents who initiate these processes, influencing decisions made by authorities and shaping public opinion.

In conditions of information overload, rapid digitalisation, and increasing com-

petition from social networks, maintaining trust in TV journalism requires consistent observance of high ethical standards. Combating disinformation, fact-checking and accountability for content are becoming key components of media activity. Adaptation to new technologies, the integration of multimedia formats, and engagement with audiences through online platforms are essential factors for preserving the role of television journalism as an important link of democratic society.

Further research may focus on studying specific mechanisms of media influence across various political, economic, and cultural contexts. Relevant areas include the analyses of television's role in assessing the effectiveness of anti-corruption investigations, as well as the development of strategies to counter disinformation and the spread of manipulative content. Particular attention is required to support high-quality journalism through education, public policy and cooperation in the media literacy sphere.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Арутюнян, В., 2024. Аналіз впливу соціальних медіа на політику та прийняття рішень у державному управлінні. *Інвестиції: практика та досвід*, [e-journal] 7, с.224-230. <https://doi.org/10.32702/2306-6814.2024.7.224>
- Безручко, О. та Ружанський, Б., 2025. Гендерні виміри виживання: кінематографічні образи жінок у контексті війни (XX–початок XXI ст.). *Актуальні питання гуманітарних наук*, [e-journal] 94 (2), с.152-159. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/94-2-21>
- Безручко, О., 2014а. *Курсові, бакалаврські, магістерські роботи студентів кафедри Кіно-, телемистецтва ІТКТ КиМУ: методичні вказівки та приклади*. Київ: Київський міжнародний університет. Т. 1: Бакалаврат.
- Безручко, О., 2014б. *Курсові, бакалаврські, магістерські роботи студентів кафедри Кіно-, телемистецтва ІТКТ КиМУ методичні вказівки та приклади*. Київ: Київський міжнародний університет. Т. 2: Магістратура.
- Безручко, О., Гавран, І., Медведєва, А. та Чміль, Г., 2020а. *Магістерські проекти зі спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» в Київському університеті культури*. Київ: Видавничий центр КУК. Т. 1.
- Безручко, О., Гавран, І., Медведєва, А. та Чміль, Г., 2020а. *Магістерські проекти зі спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» в Київському університеті культури*. Київ: Видавничий центр КНУКІМ. Т. 1.
- Безручко, О., Гавран, І., Медведєва, А. та Чміль, Г., 2020б. *Магістерські проекти зі спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» в Київському університеті культури*. Київ: Видавничий центр КУК. Т. 2.
- Безручко, О., Десятник, Г., Іщенко, М., Полешко, С. та Порожна, С., 2015. *Майстерність телевізійного ведучого як навчальна дисципліна та методика її викладання*. Київ: Київський міжнародний університет.
- Безручко, О., Железняк, С., Котляр, С. та Чміль, Г., 2020б. *Магістерські проекти зі спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» в Київському національному університеті культури і мистецтв*. Київ: Видавничий центр КНУКІМ. Т. 2.
- Безручко, О., Черкасов, В. та Шютів, Т., 2023. *Критерії та показники формування готовності до творчої діяльності у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва*.

- В: *Аудіовізуальне мистецтво і виробництво: досвід, проблеми та перспективи*. Київ: Видавничий центр КНУКІМ. Т. 10, с.5-27.
- Бутко, О. та Леськів, О., 2024. Трансформація новинного контенту в умовах війни на прикладі телемарафону «Єдині новини». *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (2), с.184-197. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.318956>
- Волос, Н., 2024. Політика та медіа: взаємодія та вплив на громадську думку. В: *Матеріали LIII науково-технічної конференції підрозділів Вінницького національного технічного університету (НТКП ВНТУ–2024)*. м. Вінниця, Україна, 20-22 червня 2024 р. [online] Вінниця: Вінницький національний технічний університет, с.1209-1213. Доступно: <<https://ir.lib.vntu.edu.ua/handle/123456789/41474>> [Дата звернення 21 лютого 2026].
- Дементьєва, Л. та Сукова, Д., 2023. Вплив фейкових новин та дезінформації в аудіовізуальних медіа. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 6 (1), с.8-19. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279226>
- Дем'янчук, О. та Рошук, К., 2024. Фрейм як засіб формування у ЗМІ негативної суспільної думки про політику. *Empirio*, [e-journal] 1 (2), с.3-13. <https://doi.org/10.18523/3041-1718.2024.1.2.3-13>
- Зеленін, В., Чопик, Л. та Доскач, С., 2024. Вплив медіа на масове сприйняття та психологічний стан громадян. *Гуманітарні студії: педагогіка, психологія, філософія*, [e-journal] 12 (2), с.213-219. [https://doi.org/10.31548/hspedagog15\(2\).2024.213-219](https://doi.org/10.31548/hspedagog15(2).2024.213-219)
- Карлова, В.В., 2007. Вплив засобів масової інформації на формування української національної свідомості. *Державне управління: теорія та практика*, [online] 2. Доступно: <<https://web.archive.org/web/20131216021827/http://www.academy.gov.ua/ej/ej6/txts/07kvvunc.htm>> [Дата звернення 21 лютого 2026].
- Котляр, С. та Сіренко, І., 2019. Особливості модернізації тележурналістських практик в новинному онлайн контенті. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.137-144. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185687>
- Літвінчук, І.С., 2023. Медіапростір у кризових ситуаціях: роль і відповідальність журналістики та медіа. В: *Антиколоніальний дискурс у сучасному науково-медійному просторі України як передумова реінтеграції Криму*. Матеріали круглого столу, м. Київ, Україна, 19 жовтня 2023 р. [e-journal] Львів: Liha-Pres, с.45-48. <https://doi.org/10.36059/978-966-397-340-1-10>
- Мучник, А. та Ворона, П., 2009. Роль засобів масової інформації у формуванні політичної системи (Управлінський аспект механізму впливу громадськості на публічну владу). *Рідний край*, 2, с.74-78.
- Печеранський, І. та Васкул, Х., 2018. Сучасний медійний дискурс та роль у ньому журналістського розслідування. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2, с.22-29. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151777>
- Чернякова, О.В., Данько-Сліпцова, А.А. та Гришко, О.Д., 2024. Психологія страху в журналістській діяльності: чому негативні новини привертають більше уваги соціуму. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, [e-journal] 35 (74) (6), с.413-417. <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2024.6/63>

- Чорненко, О., 2023. Онлайн соціальні мережі та їхній вплив на політичну участь громадян. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Питання політології»*, [e-journal] 44, с.41-48. <https://doi.org/10.26565/2220-8089-2023-44-05>
- Шайгородський, Ю., 2009. Ціннісні трансформації в період суспільних змін. *Соціальна психологія*, [online] 3 (35). с.86-94. Доступно: <<https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/166141/>> [Дата звернення 21 лютого 2026].
- Шайгородський, Ю., 2021. Вплив медіа на суспільно-політичні та етико-моральні процеси в Україні. *Політикус*, [online] 6, с.89-95. <https://doi.org/10.24195/2414-9616.2021-6.15>
- Barytska, O., Gavran, I., Hutsal, R., Turovska, N. and Tsaruk, S., 2021. O uso de tecnologias digitais na formação profissional de bacharéis em artes no contexto da educação a distância. *Revista on Line De Política E Gestão Educacional*, [e-journal] 25(esp.3), pp.1629-1646. <https://doi.org/10.22633/rpge.v25iesp.3.15582>
- Bezruchko, O., Cherkasov, V. and Shiutiv, T., 2023. Formation of Readiness for Creative Activity in the Field of Audiovisual Art and Production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.38-46. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279232>
- Bezruchko, O., Chmil, H., Korablova, N., Demchuk, R. and Kuznietsova, I., 2025. Análisis metodológico de los criterios del espacio cultural de digitalización de la generación de aspirantes de Educación Superior. *Revista Conrado*, [online] 21 (104), e4490. Available at: <<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4490>> [Accessed 10 February 2026].
- Gavran, I., Levchenko, O. and Pasichnyk, O., 2021. Terror Through Screen Images as a Power Discourse. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.28-34. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235066>
- Kotliar, S. and Diabelko, T., 2022. Media Communication: Technologies of Application in Screen Discourse. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.140-148. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269501>
- Medvedieva, A. and Chernenko, S., 2021. Issues of the Interview Genre in Contemporary Media Space. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.11-17. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235059>

REFERENCES

- Arutiunian, V., 2024. Analiz vplyvu sotsialnykh media na polityku ta pryiniattia rishen u derzhavnomu upravlinni [Analysis of the impact of social media on politics and decision-making in public administration]. *Investytsiyi: praktyka ta dosvid*, [e-journal] 7, pp.224-230. <https://doi.org/10.32702/2306-6814.2024.7.224>
- Barytska, O., Gavran, I., Hutsal, R., Turovska, N. and Tsaruk, S., 2021. O uso de tecnologias digitais na formação profissional de bacharéis em artes no contexto da educação a distância. *Revista on Line De Política E Gestão Educacional*, [e-journal] 25(esp.3), pp.1629-1646. <https://doi.org/10.22633/rpge.v25iesp.3.15582>
- Bezruchko, O. and Ruzhanskyi, B., 2025. Henderni vymiry vyzhyvannia: kinematohrafichni obrazy zhinok u konteksti viiny (XX–pochatok XXI st.) [Gender dimensions of survival: cinematographic images of women in the context of war (XX–early XXI century)]. *Humanities science current issues*, [e-journal] 94 (2), pp.152-159. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/94-2-21>

Bezruchko, O., 2014a. *Kursovi, bakalavrski, mahisterski roboty studentiv kafedry Kino-, telemystetstva ITKT KyMU: metodychni vказivky ta pryklady* [Course, bachelor's, master's theses of students of the Department of Cinema and Television Arts of the Kyiv International University of Music and Drama: methodological guidelines and examples]. Kyiv: Kyiv International University. Vol. 1: Bakalavrat [Bachelor's degree].

Bezruchko, O., 2014b. *Kursovi, bakalavrski, mahisterski roboty studentiv kafedry Kino-, telemystetstva ITKT KyMU metodychni vказivky ta pryklady* [Course, bachelor's, master's works of students of the Department of Cinema and Television Arts of the Kyiv University of Culture and Arts, methodological guidelines and examples]. Kyiv: Kyiv International University. Vol. 2: Mahistratura [Master's degree].

Bezruchko, O., Cherkasov, V. and Shiutiv, T., 2023a. Formation of Readiness for Creative Activity in the Field of Audiovisual Art and Production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.38-46. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279232>

Bezruchko, O., Cherkasov, V. and Shiutiv, T., 2023b. Kryterii ta pokaznyky formuvannya hotovnosti do tvorchoi diialnosti u sferi audiovizualnoho mystetstva ta vyrobnytstva [Criteria and indicators of the formation of readiness for creative activity in the field of audiovisual art and production]. In: *Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo: dosvid, problemy ta perspektyvy* [Audiovisual art and production: experience, problems and prospects]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre. Vol. 10, pp.5-27.

Bezruchko, O., Chmil, H., Korablova, N., Demchuk, R. and Kuznietsova, I., 2025. Análisis metodológico de los criterios del espacio cultural de digitalización de la generación de aspirantes de Educación Superior. *Revista Conrado*, [online] 21 (104), e4490. Available at: <<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4490>> [Accessed 10 February 2026].

Bezruchko, O., Desiatnyk, H., Ishchenko, M., Poleshko, S. and Porozhna, S., 2015. *Maisternist televiziinoho veduchoho yak navchalna dystsyplina ta metodyka yii vykladannia* [Master's degree in television broadcasting as an academic discipline and teaching methods]. Kyiv: Kyiv International University.

Bezruchko, O., Havran, I., Medvedieva, A. and Chmil, H., 2020a. *Mahisterski proiekytzy spetsialnosti "Audiovizualne mystetstvo ta vyrobnytstvo" v Kyivskomu universyteti kultury* [Master's projects in the specialty "Audiovisual art and production" at the Kyiv University of Culture]. Kyiv: KUC Publishing Centre. Vol. 1.

Bezruchko, O., Havran, I., Medvedieva, A. and Chmil, H., 2020a. *Mahisterski proiekytzy spetsialnosti "Audiovizualne mystetstvo ta vyrobnytstvo" v Kyivskomu universyteti kultury* [Master's projects in the specialty "Audiovisual art and production" at the Kyiv National University of Culture]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre. Vol. 1.

Bezruchko, O., Havran, I., Medvedieva, A. and Chmil, H., 2020b. *Mahisterski proiekytzy spetsialnosti "Audiovizualne mystetstvo ta vyrobnytstvo" v Kyivskomu universyteti kultury* [Master's projects in the specialty "Audiovisual art and production" at the Kyiv University of Culture]. Kyiv: KUC Publishing Centre. Vol. 2.

Bezruchko, O., Zheliezniak, S., Kotliar, S. and Chmil, H., 2020b. *Mahisterski proiekytzy spetsialnosti "Audiovizualne mystetstvo ta vyrobnytstvo" v Kyivskomu natsionalnomu universyteti kultury i mystetstv* [Master's projects in the specialty "Audiovisual art and production" at the Kyiv National University of Culture and Arts]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre. Vol. 2.

Butko, O. and Leskiv, O., 2024. Transformatsiia novynnoho kontentu v umovakh viiny na prykladi telemarafonu "Iedyni novyny" [Transformation of News Content in Wartime on the Example of

the "United News" Telethon]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.184-197. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.318956>

Cherniakova, O.V., Danko-Sliptsova, A.A. and Hryshko, O.D., 2024. Psyholohiia strakhu v zhurnalistskii diialnosti: chomu nehatyvni novyny pryvertaiut bilshе uvahy sotsiumu [The psychology of fear in journalism: why negative news attracts more attention from society]. *Scientific Notes of Taurida National V. I. Vernadsky University. Series: Philology. Journalism*, [e-journal] 35 (74) (6), pp.413-417. <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2024.6/63>

Chornenkyi, O., 2023. Onlain sotsialni merezhi ta yikhonii vplyv na politychnuuchast hromadian [Social media and their effect on political participation]. *The Journal of V.N. Karazin Kharkiv National University. Series "Issues of Political Science"*, [e-journal] 44, pp.41-48. <https://doi.org/10.26565/2220-8089-2023-44-05>

Dementieva, L. and Sukova, D., 2023. Vplyv feikovykh novyn ta dezinformatsii v audiovizualnykh media [Impact of Fake News and Disinformation in Audiovisual Media]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.8-19. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279226>

Demianchuk, O. and Roshuk, K., 2024. Freim yak zasib formuvannia u ZMI nehatyvnoi suspilnoi dumky pro polityka [Framing as a Means of Shaping Negative Public Opinion about Politicians in the Media]. *Empirio*, [e-journal] 1 (2), pp.3-13. <https://doi.org/10.18523/3041-1718.2024.1.2.3-13>

Gavran, I., Levchenko, O. and Pasichnyk, O., 2021. Terror Through Screen Images as a Power Discourse. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.28-34. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235066>

Karlova, V.V., 2007. Vplyv zasobiv masovoi informatsii na formuvannia ukrainskoi natsionalnoi svidomosti [The influence of mass media on the formation of Ukrainian national consciousness]. *Public administration: theory and practice*, [online] 2. Available at: <<https://web.archive.org/web/20131216021827/http://www.academy.gov.ua/ej/ej6/txts/07kvvunc.htm>> [Accessed 21 February 2026].

Kotliar, S. and Diabelko, T., 2022. Media Communication: Technologies of Application in Screen Discourse. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.140-148. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269501>

Kotliar, S. and Sirenko, I., 2019. Osoblyvosti modernizatsii telezhurnalistskykh praktyk v novynnomu onlain kontenti [Features of the Modernization of Television Journalistic Practices in Online News Content]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.137-144. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185687>

Litvinchuk, I.S., 2023. Mediaprostir u kryzovykh sytuatsiiakh: rol i vidpovidalnist zhurnalistyky ta media [Media space in crisis situations: the role and responsibility of journalism and media]. In: *Antykolonialnyi dyskurs u suchasnomu naukovu-mediinomu prostori Ukrainy yak peredumova reintehratsii Krymu* [Anti-colonial discourse in the modern scientific and media space of Ukraine as a prerequisite for the reintegration of Crimea]. Materials of the round table, Kyiv, Ukraine, October 19, 2023. [e-journal] Lviv: Liha-Pres, pp.45-48. <https://doi.org/10.36059/978-966-397-340-1-10>

Medvedieva, A. and Chernenko, S., 2021. Issues of the Interview Genre in Contemporary Media Space. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.11-17. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235059>

- Muchnyk, A. and Vorona, P., 2009. Rol zasobiv masovoi informatsii u formuvanni politychnoi systemy (Upravlinskyi aspekt mekhanizmu vplyvu hromadskosti na publichnu vladu) [The role of the mass media in the formation of the political system (Management aspect of the mechanism of public influence on public authorities)]. *Ridnyi kraj*, 2, pp.74-78.
- Pecheranskyi, I. and Vaskul, Kh., 2018. Suchasnyi mediinyi dyskurs ta rol u nomu zhurnalistskoho rozsliduvannya [Contemporary Media Discourse and the Role of Journalistic Research in it]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2, pp.22-29. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151777>
- Shaihorodskiy, Yu., 2009. Tsinnisni transformatsii v period suspilnykh zmin [Value transformations in the period of social changes]. *Sotsialna psykholohiia*, [online] 3 (35). pp.86-94. Available at: <<https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/166141/>> [Accessed 21 February 2026].
- Shaihorodskiy, Yu., 2021. Vplyv media na suspilno-politychni ta etyko-moralni protsesy v Ukraini [The influence of the media on socio-political, ethical and moral processes in Ukraine]. *Politicus*, [online] 6, pp.89-95. <https://doi.org/10.24195/2414-9616.2021-6.15>
- Volos, N., 2024. Polityka ta media: vzaiemodiia ta vplyv na hromadsku dumku [Politics and media: interaction and influence on public opinion]. In: *Materialy LIII naukovo-tekhnichnoi konferentsii pidrozdiliv Vinnytskoho natsionalnoho tekhnichnoho universytetu (NTKP VNTU–2024). m. Vinnytsia, Ukraina, 20-22 chervnia 2024 r.* [Materials of the LIII Scientific and Technical Conference of the Divisions of Vinnytsia National Technical University (NTCP VNTU–2024). Vinnytsia, Ukraine, June 20-22, 2024] [online] Vinnytsia: Vinnytsia National Technical University, pp.1209-1213. Available at: <<https://ir.lib.vntu.edu.ua//handle/123456789/41474>> [Accessed 21 February 2026].
- Zelenin, V., Chopyk, L. and Doskach, S., 2024. Vplyv media na masove spryiniattia ta psykholohichni stan hromadian [Media influence on mass perception and psychological state of citiz]. *Humanitarian studios: pedagogics, psychology, philosophy*, [e-journal] 12 (2), pp.213-219. [https://doi.org/10.31548/hspedagog15\(2\).2024.213-219](https://doi.org/10.31548/hspedagog15(2).2024.213-219)

Received: 23.02.2026; Accepted: 25.03.2026

The article was first published online: 26.05.2026

ТЕЛЕЖУРНАЛІСТ ЯК АГЕНТ ЗМІН: ВПЛИВ МЕДІА НА СОЦІАЛЬНІ ТА ПОЛІТИЧНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ В СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Володимир Данилюк^{1а}, Юлія Задорожна^{2а}

¹асистент кафедри тележурналістики та майстерності актора;
e-mail: vovovavava078@gmail.com; ORCID: 0000-0001-7210-4827

²магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;
e-mail: y.zadorozhna.s@gmail.com; ORCID: 0009-0000-4479-8104

^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

Анотація

Мета статті – проаналізувати роль тележурналіста як активного агента змін у процесах соціальних і політичних трансформацій. Дослідити, як діяльність медіа формує громадську думку та запускає суспільні процеси. З'ясувати на прикладах телевізійного сегмента специфіку впливу та трансформації масової свідомості у суспільстві. **Методологія дослідження** полягає у використанні таких методів: теоретичного – для аналізу наукової літератури з метою обґрунтування ролі тележурналіста та інтерпретації конкретних прикладів трансформацій під впливом дій медійників; порівняльно-аналітичного – для виявлення особливостей впливу телебачення на соціальні та політичні процеси; емпіричного – для вивчення інформаційних матеріалів, представлених у телевізійному сегменті. **Наукова новизна.** У статті вперше узагальнено та систематизовано вплив тележурналістики на трансформаційні процеси в сучасному суспільстві крізь призму громадського контролю, формування політичної культури та мобілізації суспільної думки. Особливу увагу приділено аналізу медійних розслідувань як механізму впливу на зміну владних структур, громадську мораль і законодавчі ініціативи. Розглянуто феномен трансформації національної ідентичності під впливом телевізійних програм, зокрема приклади, які демонструють переосмислення інклюзивності та суспільної моралі. Запропоновано перспективи адаптації тележурналістики до цифрової епохи через інтеграцію з соціальними медіа, наголошуючи на важливості збереження значущої ролі для населення. Наведено приклади телевізійних проєктів і репортажів, що стали каталізаторами змін у житті громадян. **Висновки.** У результаті проведеного моніторингу проаналізовано роль тележурналіста в контексті соціальних і політичних трансформацій. Досліджено, що медіа є не лише каналом інформування, але й потужним чинником впливу на формування громадської думки, політичної культури та суспільної моралі. Доведено, що телевізійні проєкти і репортажі можуть стимулювати громадські дискусії та впливати на формування законодавчих ініціатив.

Ключові слова: тележурналіст; медіа; інформація; вплив; зміни; суспільство; політичні процеси; влада; телебачення



DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361847

УДК 791.635:791.228.8

**РОБОТА АКТОРА У ФЕНТЕЗІЙНОМУ КІНЕМАТОГРАФІ:
ВИКЛИКИ, МЕТОДИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ**Ірина Гавран^{1а}, Вероніка Чернявська^{2а}¹кандидат педагогічних наук, доцент;

e-mail: yarynka.77@gmail.com; ORCID: 0000-0002-6777-3038

²магістрантка кафедри режисури кіно і телебачення;

e-mail: veronika.cherniavskayaaa@gmail.com; ORCID: 0009-0006-0988-5329

^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна**Ключові слова:**кіноактор;
фентезі;
motion capture;
віртуальне
виробництво;
CGI;
цифрові технології**Анотація**

Мета статті – проаналізувати особливості акторської гри у фентезійному кінематографі в умовах стрімкого розвитку цифрових технологій. Дослідити трансформацію акторських технік у зв'язку із впровадженням віртуального виробництва, motion capture, CGI та інших інноваційних інструментів. Розглянути виклики, з якими стикається актор, виконуючи роль у фентезійному фільмі з великою кількістю умовних і цифрових компонентів; окреслити особливості психофізичної підготовки актора в роботі з уявними об'єктами та способи збереження емоційної достовірності в умовах віртуального середовища. **Методологія дослідження.** У статті застосовано такі методи: теоретичний – для аналізу сучасних наукових джерел з акторської майстерності, візуального мистецтва, технологічного кіновиробництва; аналітичний – для розгляду конкретних прикладів фентезійного кіно, що ілюструють трансформацію акторських технік; порівняльний – для встановлення відмінностей між традиційною грою актора та її формами в умовах цифрових технологій; історичний – для висвітлення етапів еволюції жанру фентезі; візуальний – для аналізу технік гри, пов'язаних із взаємодією з графічними об'єктами. **Наукова новизна.** Вперше здійснено комплексне дослідження акторської гри у фентезійному кінематографі в умовах застосування новітніх цифрових технологій. Розкрито адаптивні стратегії роботи актора, що дають змогу зберігати автентичність та емоційну правдивість у віртуальному кінопросторі. **Висновки.** Встановлено, що фентезійний кінематограф створює нові умови функціонування актора в кадрі. Застосування CGI, motion capture, віртуального виробництва трансформують не лише візуальний складник фільму, а й сам процес створення образу. Аналіз засвідчив, що акторська гра у фентезійному кіно виходить за межі класичної школи. Попри зростання ролі технологій, саме людська

присутність і акторська інтуїція залишаються ключовими чинниками кінематографічного фентезі.

Як цитувати:

Гавран, І. та Чернявська, В., 2026. Робота актора у фентезійному кінематографі: виклики, методи та технології. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 9 (1), pp.38-49.

Формулювання проблеми

Фентезійний жанр у кінематографі, що активно розвивається протягом останніх десятиліть, формує нову естетику актора на екрані. Особливості побудови вигаданих світів, а також застосування новітніх технологій, таких як CGI, motion capture, VR/AR, створюють для актора не лише нове середовище існування, але й абсолютно інший вимір професійної діяльності. Усе це потребує переосмислення традиційних уявлень про акторську гру та взаємодію з глядачем.

У сучасному цифровому виробництві актор дедалі частіше працює в умовах відсутності фізичного середовища – без реальних декорацій, партнерів або об'єктів взаємодії. Це зумовлює потребу в нових акторських підходах, де провідну роль у кіно відіграють уява, технічна підготовка та здатність адаптуватися до віртуального контексту, не втрачаючи емоційної автентичності й переконливості образу. Така специфіка змінює не лише творчі інструменти актора, а й загалом спосіб переживання ролі.

Водночас наявний дефіцит узагальнених підходів до того, як саме сучасний актор адаптується до цих змін, які техніки стають пріоритетними, які навички втрачають актуальність, а які – формуються заново. Отже, проблема полягає у відсутності систематизованого розуміння трансформації актор-

ської професії в умовах фентезійного кінематографа XXI ст. Саме тому виникає потреба в ґрунтовному дослідженні змін, що відбуваються на перетині акторського мистецтва та новітніх технологій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

ґрунтовне дослідження еволюції акторського мистецтва в умовах театру та кінематографа представив О. Вакулюк (2023), зосередившись на зміні акторської техніки під впливом технічних інновацій, зокрема появи звуку у кіно.

Важливість якісної професійної підготовки для формування актора нового покоління ґрунтовно розкрили у своєму дослідженні О. Левченко та Ю. Литвиненко (2019). Автори не лише визначили ключові риси сучасного виконавця, але й наголосили на потребі опанування широкого набору засобів сценічної виразності. Доповнює цю думку робота М. Барнича та Н. Горбачук (2021), де йдеться про початкові стадії акторської роботи. Дослідники акцентували на уяві як одній із провідних категорій у процесі внутрішньої підготовки актора до виходу на сцену чи знімальний майданчик.

А. Медведєва (2018) у своєму дослідженні зосередилася на техніках перетілення, розглянувши їх як складник акторської виразності. Авторка акцентувала на тому, що трансформація

внутрішнього стану актора є вагомою частиною творчого процесу.

О. Безручко, І. Гавран, Н. Корабльова, С. Оборська та Г. Чміль (Bezruchko, Gavran, Korablova, Oborska and Chmil, 2024) у своєму дослідженні розкрили значення сценічного костюма як важливого елемента предметного середовища в кіно та театрі. Автори проаналізували, як костюм формував образ персонажа, підкреслював епоху та сприяв гармонійному поєднанню актора з простором сцени.

У продовження цієї теми О. Безручко, Г. Погребняк, Н. Корабльова, С. Оборська та Г. Чміль (Bezruchko, Pogrebniak, Korablova, Oborska and Chmil, 2024) дослідили роль сценографії як композиційної та художньої основи сценічного простору. Автори визначили, що саме сценографічне рішення забезпечувало цілісність вистави, впливало на глядацьке сприйняття й підсилювало драматургічну ідею.

Розширення меж аудіовізуального мистецтва в умовах цифрової епохи аналізували О. Безручко та О. Анікіна (Bezruchko and Anikina, 2021). Вони окреслили основні особливості цього виду мистецтва, його новизну та потенціал впливу на сприйняття реальності. Їхні спостереження є особливо важливими в контексті зміни способів взаємодії між митцем і глядачем.

Актуальну тему поєднання мистецтва з віртуальними технологіями висвітлює В. Волинець (2023). У своїй роботі дослідниця розглянула інтеграцію віртуальної та доповненої реальності в художній процес як індикатор трансформації усіх сфер суспільного буття, зокрема культури. Натомість О. Левченко (2018) дослідила трансформацію аудіовізуального мистецтва під впливом цифрових

технологій, а також акцентувала на зміні парадигм художнього мислення та професійної діяльності.

Проблематика віртуалізації творчого простору представлена в дослідженні Ю. Трач (2017), яка проаналізувала зміни у творчому акті під впливом розвитку віртуальної реальності. Її висновки демонструють поступову зміну природи художньої діяльності в умовах цифрової доби.

О. Безручко та Н. Качмар (Bezruchko and Kachmar, 2021) окреслили ключові тенденції розвитку сучасного українського кінематографа, зокрема трансформацію професійного середовища, розширення мережі незалежних кіностудій та формування нового покоління митців. Ці процеси створюють передумови для глибших змін у професії актора, зокрема зростання вимог до технологічної та жанрової адаптивності виконавця.

Окрему увагу феномену віртуальної симуляції людини присвятив І. Михальчук (2018), який розглядав, як цифрові середовища впливають на конструювання ідентичності та моделювання реальності. Цей погляд був доповнений дослідженням К. Шиман (2023), де йдеться про використання цифрових технологій у створенні мистецьких форм у віртуальному просторі.

Мета статті – проаналізувати специфіку роботи актора у фентезійному кінематографі, зокрема в умовах використання цифрових технологій та віртуального простору. Виявити актуальні методи акторської гри, технічні виклики, нові інструменти професійної підготовки, а також адаптаційні стратегії роботи актора, які допомагають виконавцеві зберігати виразність і правдивість у гібридному середовищі фентезійного фільму.

Основний матеріал дослідження

Фентезійний жанр у кінематографі пройшов тривалий шлях розвитку – від простих екранізацій казок до масштабних високотехнологічних проєктів. Його становлення нерозривно пов'язане із розвитком аудіовізуального мистецтва загалом та зміною ролі актора в процесі кіновиробництва. За словами І. Гавран та Я. Попової (2019, с.182) у статті «Роль кінематографа у житті сучасної людини», «кінематограф постійно дивує глядача новими досягненнями, зокрема новими покращеними технічними засобами та ідеями, об'єднуючи наше суспільство». Саме через цю особливість фентезійний жанр отримав надзвичайну популярність, адже давав змогу глядачеві зануритися в інший, вигаданий світ, який виходить за межі повсякденного досвіду.

Згідно з вищезазначеним можна зробити висновок, що фентезійне кіно – жанр, що балансує між матеріальною реальністю та вигаданими світами, часто створеними за допомогою комп'ютерної графіки. У таких умовах актор змушений працювати не з реальними об'єктами чи партнерами, а з умовними знаками, іноді – взагалі з порожнечою. Тому специфіка гри полягає у здатності не лише уявити, а й втілити в достовірній формі події, які у реальному світі є неможливими.

У сучасному фентезійному кінематографі актор стикається з необхідністю адаптації. Як зазначають М. Барнич та Н. Горбачук (2021, с.21) у своєму дослідженні «Акторська майстерність: від уяви до перевтілення», «ключовим моментом у творенні персонажа є робота актора в уяві; без цього складника творчого процесу акт перевтілення неможливий». Це підкреслює важли-

вість внутрішньої підготовки та уяви в процесі перевтілення. Особливу роль відіграє здатність виконавця працювати з власною уявою, адже йому потрібно не лише відчувати себе частиною вигаданого світу, а й переконливо передати це глядачеві.

До прикладу, у фільмі «Хоббіт» (2012–2014) режисера П. Джексона М. Фріман, граючи роль Більбо Бегінса, працював над тим, щоб через міміку та жести показати страх і подив перед гігантським драконом Смогом, хоча на знімальному майданчику замість дракона була лише зелена стіна. Це потребує глибокого занурення в уявний контекст, щоб емоції виглядали правдиво та органічно. Робота з уявою потребує від кіноактора гнучкості мислення та вміння оперативно змінювати внутрішній стан залежно від контексту сцени. Крім того, важливо вміти абстрагуватися від реального середовища, адже технології CGI та зеленого екрана часто позбавляють виконавця можливості бачити те, що насправді відбуватиметься на екрані. Відтак актор у кіно стає своєрідним архітектором образу, який вибудовує свій персонаж, спираючись на внутрішні уявлення, інтуїцію та досвід.

У статті «Техніка трансформації як своєрідна форма перевтілення актора» А. Медведєва (2018) досліджує глибокі психологічні аспекти акторської гри, зокрема роль маски як інструменту перевтілення. На її думку, «варто також зосередитися на психологічному механізмі маски, який полягає в тому, що виконавець, одягнувши її, перевтілюється на іншого, а також здатний виконувати дії, які неможливі у повсякденному житті». Авторка підкреслює, що маска не лише змінює зовнішній вигляд актора, але й впливає

на його внутрішній стан, даючи змогу вивільнити творчий потенціал і втілити персонажа, який може бути далеким від особистості виконавця. Цей процес трансформації є ключовим для створення переконливого образу, особливо в жанрах, де реальність переплітається з фантазією (Медведева, 2018, с.22).

Візуальні ефекти та технології CGI у сучасному фентезі стали не лише декоративним інструментом, а й важливим засобом акторської трансформації. Такі образи, як Містік і Чудовисько, є показовими прикладами синтезу живої гри та цифрового перетворення. Зокрема, складною була робота Р. Ромейн у трилогії «Люди Ікс» (2000–2006) режисера Б. Сінгера, де акторка виконала роль мутантки Містік. Як йдеться у статті, розміщеній на інтернет-ресурсі: «З голови до ніг на ній було майже 70 самоклеяних силіконових протезів, а все її тіло пофарбоване в синій колір [...] Перший раз це зайняло десять годин. Зрештою, нам вдалося скоротити час до шести-восьми годин» (X-Men: Production Notes, n.d.). Саме такий рівень фізичної віддачі дав змогу досягти візуальної достовірності та ефектної динаміки образу.

Д. Стівенс, виконуючи роль Чудовиська у фільмі «Красуня і Чудовисько» (2017) режисера Б. Кондона, також працював із технологіями захоплення руху. У статті «"Красуня і Чудовисько" до того, як CGI виглядатиме зовсім інакше» Е. Матера (Matera, 2017) цитує слова самого актора: «Я був усередині цієї 18-кілограмової конструкції, вкритої сірою лайкрою та маркерними цятками» (2017). Д. Стівенс пересувався на ходулях, щоб зберігати анатомічну пропорційність персонажа: «Кожні кілька тижнів я заходив у спеціальну кабінку,

і моє обличчя обприскували приблизно 10 000 ультрафіолетових точок». Для запису міміки використовували десятки камер і спеціальну фарбу, що відбивала ультрафіолет, даючи змогу точно передати емоційну виразність. Цей приклад демонструє, що навіть в умовах значного фізичного навантаження митець здатен транслювати ніжність, сум чи гнів через обмежену, але сконцентровану міміку.

Особливу увагу варто звернути на тілесність кіноактора: у фентезійному фільмі його тіло часто постає як носій додаткового смислового навантаження, воно модифікується за допомогою гриму, костюмів, CGI, однак водночас має зберігати автентичну виразність. У сценах зі складною пластикою, наприклад у ролях ельфів, магів або інопланетних істот, акторська фізика стає вирішальною – саме вона забезпечує візуальну логіку уявного світу. Як зазначає А. Піццо (Pizzo, 2016, p.2) у статті «Актори та акторська майстерність у захопленні руху», «термін "захоплення виконання" зазвичай стосується ситуацій, коли використовується найточніша система, яка має на меті зафіксувати всі нюанси людських дій, щоб відтворити не лише рух, але й, якщо можна так сказати, мотивацію та смисли, що стоять за ним». Це потребує глибокого усвідомлення функціонування тіла актора в кожному кадрі: виконавець має перебувати у стані постійної тілесної концентрації.

Досвід акторів у таких фільмах, як «Володар перснів» (2001–2003) режисера П. Джексона, «Хроніки Нарнії: Лев, чаклунка та шафа» (2005) режисера Е. Адамсона чи «Аватар» (2009) режисера Дж. Кемерона, демонструє, що актор має не лише взаємодіяти з вигаданим середовищем, а й створюва-

ти його через власну дію. Так, Е. Серкіс, який виконував роль Голлума у трилогії «Володар перснів», використовуючи технологію захоплення руху (motion capture), створив образ, який одночасно є продуктом цифрового моделювання та глибокого психологічного втілення. Його міміка, пластика та голос сформували повноцінний драматичний персонаж, що виходить за межі технічного експерименту. Актор працював у спеціальному костюмі захоплення рухів, фактично створюючи персонажа, який виник з тілесності, голосу та емоційного діапазону.

У фентезійному кінематографі, де реальність є умовною, особливе значення має просторове мислення – не як фізичне, а як символічне, когнітивне поняття. Цей підхід збігається з лінгвістичним баченням простору у фентезі, викладеним у дослідженні «Концептуальна категорія простір можливого світу у творах фентезі» І. Александрук. Авторка підкреслює: «Категорія ПРОСТОРУ постає однією з основних категорій буття та існування людини, і те, як вони сприймаються та концептуалізуються, залежить від багатьох чинників (досвіду, культури, віку, традицій)» (Александрук, 2015, с.4). Для митця це означає необхідність входження не лише в конкретну сценічну ситуацію, а в цілісну систему умовностей, притаманну вигаданому світу.

Кіноактор, який працює у фентезійному середовищі, має втілювати не об'єкти, а символи – ландшафт стає репрезентацією психологічного стану, драматичної напруги або зміщеної етичної системи. У цьому контексті простір, як зазначає І. Александрук (2015, с.4), не лише описує координати дії, а й «вміщує людину, те, що людина створює навколо себе». Саме тому

здатність виконавця відчувати й емоційно інтегруватися в концептуальну категорію простору визначає правдивість екранної взаємодії.

Акторська присутність у фентезійному кіно зберігає свою виразність навіть попри цифрову трансформацію простору. Проте для того, щоб бути переконливим у технологічно сконструйованому світі, виконавець має володіти не лише тілом і голосом, а й сучасною професійною компетентністю, сформованою в нових освітніх умовах. Саме тому ключову роль у становленні актора нового покоління відіграє підготовка, орієнтована не лише на сцену чи натуру, а на ширший формат – включно з роботою у віртуальному середовищі, обробкою зображення та взаємодією з «порожнім» кадром.

Як зазначають О. Левченко та Ю. Литвиненко у дослідженні «Роль професійної освіти у формуванні сучасного актора», «стає принципово важливою така організація навчання, за якої актор є суб'єктом діяльності та може самореалізуватися відповідно до властивих йому індивідуальних пізнавальних можливостей» (2019, с. 21). Цей принцип особливо важливий у цифрову епоху, де кожна роль може потребувати різного поєднання класичних і новітніх технік – від фізичної гри у складному гримі до абсолютно абстрактної дії перед зеленим екраном.

Сучасні навчальні програми мають не лише формувати ремесло, а навчати актора мислити контекстуально: розуміти вимоги зйомки у CGI, принципи VR-взаємодії та основи монтажної логіки. Як підкреслюють автори, «процес навчання суто індивідуальний і передбачає використання різноманітних форм та методів навчання» (Левченко та Литвиненко, 2019, с.21), що повні-

стю відповідає сучасному фентезійному кінопростору, де від актора очікують як академічної дисципліни, так і гнучкої творчої адаптивності.

Стрімкий розвиток цифрових технологій не лише змінює інструментарій кінематографа, а й переосмислює саму природу акторської присутності на екрані. Зокрема, дедалі актуальнішим стає феномен так званого «цифрового безсмертя» – явища, коли за допомогою CGI можливо відтворити зовнішність і гру актора, навіть після його смерті. У статті «Аватар режисера й цифрове безсмертя: як CGI змінює індустрію кіно» (2025) П. Катеринич наводить приклад із фільму «Бунтарі один: Зоряні війни» (2016), у якому «відтворили принцесу Лею (К. Фішер) та Грандмофа Таркіна (П. Кушинг) попри те, що обидва актори померли» (2025). Така практика, з одного боку, відкриває нові горизонти для індустрії, а з іншого – викликає низку етичних, правових і художніх питань: хто є справжнім автором такого образу – кіноактор, технологія чи команда аніматорів, а також чи можна вважати це грою в повному розумінні. Як влучно підсумовує П. Катеринич, «CGI-виробництво – одна з найцікавіших вершин, які кіномистецтво підкорюватиме у XXI ст.» (Аватар режисера й цифрове безсмертя, 2025).

Функціонування актора в кінематографі в умовах віртуального простору потребує не лише технічної підготовки, а й глибокої психологічної адаптації до середовища, яке візуалізується за допомогою цифрових засобів. Віртуальна реальність створює нову модель сприйняття, у якій визначальним стає механізм залучення суб'єкта до подій, що не мають фізичного аналога. Як підкреслює В. Дупак (2013, с.88)

у статті «Соціально-психологічні засади віртуальної реальності», «симуляцію можна трактувати як парадигму епохи, що знаходить у віртуальній реальності своє найбільш яскраве й наочне втілення». Для виконавця це означає перехід від інтерпретації живої дійсності до взаємодії з умовною, штучно створеною візуальною структурою, де традиційні уявлення про екранну присутність і тілесність актора поступаються місцем цифровій репрезентації.

У дослідженні «Трансформація творчості у контексті розвитку технологій віртуальної реальності» Ю. Трач (2017, с.44) наголошує, що віртуальна реальність «втрачає статус техногенного явища, що належить винятково до сфери техніки, і стає у певному сенсі метафорою, що дає змогу хоча б у загальних рисах визначити контури тих реалій культурологічного, антропологічного і філософського характеру, з якими стикається, а головне – й надалі стикатиметься людство». Це не лише технологічний прорив, але й ціннісна зміна в культурній парадигмі – мистецтво дедалі частіше конструює не лише віртуальні образи, а й нові типи реальності, де художнє мислення переходить у сферу цифрових обчислень.

Висновки

Сучасний фентезійний кінематограф потребує від виконавця не лише глибокого психологічного перевтілення, а й адаптації до нових технологічних середовищ. Це є свідченням нової ери синтетичного акторства, де митець працює разом із технологіями, а не всупереч їм. Формується нова парадигма, в якій співпраця з цифровими інструментами є не перешкодою,

а необхідною умовою професійного існування.

Аналіз художніх практик, зокрема прикладів персонажів Голлума, Містік та Чудовиська, засвідчує, що сучасний актор у фентезійному фільмі часто змушений працювати без звичних опор на декорації, партнера чи простір. Його творчість поєднує елементи класичної школи з навичками взаємодії з CGI, технологіями захоплення руху, гримом, масками або повною їх відсутністю. У результаті формується новий тип професійної гнучкості: актор здатний не лише відтворити емоцію, а й адаптувати її до умов віртуального монтажу, цифрового образу та «неживої» взаємодії.

Трансформація професії актора у фентезійному кінематографі є на-

слідком ширших змін у сфері аудіовізуального мистецтва. Відтак перед виконавцями постають нові виклики: технічні, психологічні, етичні й освітні. Особливої актуальності набуває проблема підготовки митця: класична система освіти вже не здатна повною мірою забезпечити навички, необхідні для роботи в цифровому середовищі. Сьогодні кіноактор має опанувати не лише сценічну техніку, а й знання про motion capture, віртуальні декорації, синхронізацію з графікою. Це передбачає оновлення навчальних програм, залучення мультидисциплінарних підходів і формування нової педагогічної моделі, у якій виконавець постає не лише як інтерпретатор ролі, а і як активний співтворець медіареальності.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Аватар режисера й цифрове безсмертя: як CGI змінює індустрію кіно, 2025. *Супільне Культура*, [online] 12 лютого. Доступно: <<https://suspilne.media/culture/941775-avatar-reziser-a-j-cifrove-bezsmerta-ak-cgi-zminue-industriu-kino>> [Дата звернення 12 лютого 2026].
- Александрук, І.В., 2015. Концептуальна категорія простір можливого світу у творах фентезі (на матеріалі творів сучасних американських та британських авторів). *Мовні і концептуальні картини світу*, 51, с.3-11.
- Барнич, М. та Горбачук, Н., 2021. Акторська майстерність: від уяви до перевтілення. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 4 (1), с.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235062>
- Вакулюк, О., 2023. Проблематика акторського мистецтва в театрі і кіно. *Вісник Львівського університету. Серія мистецтвознавство*, [e-journal] 24, с.128-136. <http://dx.doi.org/10.30970/vas.24.2023.128-136>
- Волинець, В., 2023. Інтеграція віртуальної та доповненої реальності у мистецтво. *Культура і сучасність*, [e-journal] 1, с.9-16. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2021.238532>
- Гавран, І. та Попова, Я., 2019. Роль кінематографа у житті сучасної людини. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.181-187. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.18570>
- Дупак, В., 2013. Соціально-психологічні засади віртуальної реальності. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки*, [online] 11 (260), с.83-

89. Доступно: <<https://evnuir.vnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/13c4323b-836b-49c9-9f69-0f5aеc4cab83/content>> [Дата звернення 12 лютого 2026].

Левченко, О. та Литвиненко, Ю., 2019. Роль професійної освіти у формуванні сучасного актора. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (1), с.15-23. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.1.2019.170853>

Левченко, О., 2018. Зміна парадигми аудіовізуальних мистецтв у ситуації експансії цифрових технологій. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2, с.42-52. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151802>

Медведева, А., 2018. Техніка трансформації як своєрідна форма перевтілення актора. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 1, с.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140832>

Михальчук, І., 2018. Симуляція реальності людини у віртуальному просторі. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*, [online] 11 (384), с.38-43. Доступно: <<https://evnuir.vnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/41f1bdab-d670-4a4d-baa8-d2b906b4cd96/content>> [Дата звернення 12 лютого 2026].

Трач, Ю., 2017. Трансформація творчості у контексті розвитку технологій віртуальної реальності. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, [e-journal] 1, с.44-48. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2017.138578>

Шиман, К.А., 2023. Використання сучасних технологій у процесі мистецького творення у віртуальній реальності. *Art and Design*, [e-journal] 2, с.268-277. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.2.22>

Bezruchko, O. and Anikina, O., 2021. Modern Audiovisual Art within the Space of Internet Network: New Aspects of Interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.43-51. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076>

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., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. Stage costume as an important element of the subject environment in cinema and theatre. *E- Revista De Estudos Interculturais*, [e-journal] 12, pp.1-21. <https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>

Bezruchko, O., Pogrebniak, G., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. The Scenery as Compositional and Artistic Components of the Subject Environment in Ukrainian Screen and Stage Culture. *Heranca-revista de historia patrimonio e cultura*, [e-journal] 7 (2), pp.125-137. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.831>

Matera, A., 2017. "Beauty and the Beast" Before CGI Looks Totally Different. *Teen Vogue*, [online] May 24. Available at: <https://www.teenvogue.com/story/beauty-and-the-beast-pre-cgi?utm_source=chatgpt.com> [Accessed 12 February 2026].

Pizzo, A., 2016. Actors and Acting in Motion Capture. *ResearchGate*. [online] Available at: <<https://www.researchgate.net/publication/303280378>> [Accessed 17 February 2026].

X-Men: Production Notes, n.d. *Cinema.com*. [online] Available at: <<https://cinema.com/articles/239/x-men-production-notes.phtml>> [Accessed 25 February 2026].

REFERENCES

- Aleksandruk, I.V., 2015. Kontseptualna katehoriia prostir mozhyvoho svitu u tvorakh fentezi (na materialy tvoriv suchasnykh amerykanskykh ta brytanskykh avtoriv) [The conceptual category of the space of the possible world in works of fantasy (based on the works of contemporary American and British authors)]. *Movni i kontseptualni kartyny svitu*, 51, pp.3-11.
- Avatar rezhysera y tsyrove bezsmertia: yak CGI zminiue industriiu kino [Director's Avatar and Digital Immortality: How CGI is Changing the Film Industry], 2025. *Suspilne Kultura*, [online] February 12. Available at: <<https://suspilne.media/culture/941775-avatar-rezisera-j-cifrove-bezsmerta-ak-cgi-zminue-industriiu-kino>> [Accessed 12 February 2026].
- Barnych, M. and Horbachuk, N., 2021. Aktorska maisternist: vid uiavy do perevtilennia [Acting: From Imagination to Transformation]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235062>
- Bezruchko, O. and Anikina, O., 2021. Modern Audiovisual Art within the Space of Internet Network: New Aspects of Interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.43-51. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076>
- 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., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. Stage costume as an important element of the subject environment in cinema and theatre. *E- Revista De Estudos Interculturais*, [e-journal] 12, pp.1-21. <https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>
- Bezruchko, O., Pogrebniak, G., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. The Scenery as Compositional and Artistic Components of the Subject Environment in Ukrainian Screen and Stage Culture. *Heranca-revista de historia patrimonio e cultura*, [e-journal] 7 (2), pp.125-137. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.831>
- Dupak, V., 2013. Sotsialno-psykholohichni zasady virtualnoi realnosti [Socio-Psychological Basis of Virtual Reality]. *Lesya Ukrainka Eastern European National University Scientific Bulletin*, [online] 11 (260), pp.83-89. Available at: <<https://evnuir.vnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/13c4323b-836b-49c9-9f69-0f5aec4cab83/content>> [Accessed 12 February 2026].
- Havran, I. and Popova, Ya., 2019. Rol kinematohrafa u zhytti suchasnoi liudyny [The role of cinematography in the life of a modern person]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.181-187. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.18570>
- Levchenko, O. and Lytvynenko, Yu., 2019. Rol profesiinoi osvity u formuvanni suchasnoho aktora [The Professional Education Role in the Formation of a Modern Actor]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (1), pp.15-23. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.1.2019.170853>
- Levchenko, O., 2018. Zmina paradyhmy audiovizualnykh mystetstv u sytuatsii ekspansii tsyfrovoykh tekhnolohii [A paradigm of audiovisual arts shift in the situation of expansion of digital technologies]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2, pp.42-52. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151802>

- Matera, A., 2017. "Beauty and the Beast" Before CGI Looks Totally Different. *Teen Vogue*, [online] May 24. Available at: <https://www.teenvogue.com/story/beauty-and-the-beast-pre-cgi?utm_source=chatgpt.com> [Accessed 12 February 2026].
- Medvedieva, A., 2018. Tekhnika transformatsii yak svoieridna forma perevtilennia aktora [Technology of Transformation as a Peculiar Form of Reincarnation of the Actor]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 1, pp.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140832>
- Mykhalchuk, I., 2018. Symuliatyia realnosti liudyny u virtualnomu prostori [Simulation of human reality in virtual space]. *Lesya Ukrainka Eastern European National University Scientific Bulletin*, [online] 11 (384), pp.38-43. Available at: <<https://evnuir.vnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/41f1bdab-d670-4a4d-baa8-d2b906b4cd96/content>> [Accessed 12 February 2026].
- Pizzo, A., 2016. Actors and Acting in Motion Capture. *ResearchGate*. [online] Available at: <<https://www.researchgate.net/publication/303280378>> [Accessed 17 February 2026].
- Shyman, K.A., 2023. Vykorystannia suchasnykh tekhnolohii u protsesi mystetskoho tvorennia u virtualnii realnosti [Using of modern tools in the process of art creation in virtual reality]. *Art and Design*, [e-journal] 2, pp.268-277. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.2.22>
- Trach, Yu., 2017. Transformatsiia tvorchosti u konteksti rozvytku tekhnolohii virtualnoi realnosti [The transformation of creativity in the context of the development of virtual reality technologies]. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald*, [e-journal] 1, pp.44-48. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2017.138578>
- Vakuliuk, O., 2023. Problematyka akterskoho mystetstva v teatri i kino [The issues of acting in theatre and cinema]. *Bulletin of the Lviv University. Series of Arts Studies*, [e-journal] 24, pp.128-136. <http://dx.doi.org/10.30970/vas.24.2023.128-136>
- Volynets, V., 2023. Intehratsiia virtualnoi ta dopovnenoї realnosti u mystetstvo [Integration of virtual and augmented reality into art]. *Culture and contemporaneity*, [e-journal] 1, pp.9-16. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2021.238532>
- X-Men: Production Notes, n.d. *Cinema.com*. [online] Available at: <<https://cinema.com/articles/239/x-men-production-notes.phtml>> [Accessed 25 February 2026].

THE ACTOR'S WORK IN FANTASY CINEMATOGRAPHY: CHALLENGES, METHODS AND TECHNOLOGIES

Iryna Gavran^{1a}, Veronika Chernsavska^{2a}

¹PhD in Education, Associate Professor;

e-mail: e mail: yarynka.77@gmail.com; ORCID: 0000-0002-6777-3038

²Master's Student at the Film and Television Directing Department;

e-mail: veronika.cherniavskayaaa@gmail.com; ORCID: 0009-0005-9745-5574

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Abstract

The purpose of this research is to analyse peculiarities of acting in fantasy cinematography in the context of the rapid development of digital technologies; to study the transformation of acting techniques in connection with the introduction of virtual production, motion capture, CGI and other innovative tools; to examine the challenges faced by actors when performing roles in fantasy films with a large number of conventional and digital components, including the psychophysical preparation of actors when working with imaginary objects and the maintenance of emotional authenticity in a virtual environment. **Research methodology.** This article employs the following methods: theoretical – to analyse modern scientific sources on acting, visual arts and technological film production; analytical – to study specific examples of fantasy films that illustrate the transformation of acting techniques; comparative – to define differences between traditional acting and its forms in the context of digital technologies; historical – to highlight the stages of evolution of the fantasy genre; visual – to analyse acting techniques related to interaction with graphic objects. **Scientific novelty.** For the first time, a comprehensive study of acting in fantasy cinematography in the context of the use of advanced digital technologies is conducted. The adaptive strategies of actors that enable the preservation of authenticity and emotional truthfulness within virtual cinematic space are identified. **Conclusions.** The study demonstrates that fantasy cinematography creates new conditions for the actor's presence on the screen. The use of CGI, motion capture and virtual production transforms not only the visual appearance of a film but also the very process of character creation. The conducted analysis shows that acting in fantasy cinema extends beyond the boundaries of the classical acting school. In spite of the increasing role of technology, human presence and acting intuition remain key factors in cinematic fantasy.

Keywords: film actor; fantasy; motion capture; virtual production; CGI; digital technologies



DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361852
UDC 791.221/.228:791.633

METHODOLOGICAL SPECIFICITY OF USING SOLO SCENES AS A DIRECTOR'S TOOL FOR CHARACTER NARRATION IN FICTION FILM

Svitlana Kotliar^{1a}, Yehor Harmash^{2a}

¹Associate Professor, Honored Art Worker of Ukraine;
e-mail: ilanit1925@gmail.com; ORCID: 0000-0002-4855-8172

²Master of Audiovisual Art and Production;
e-mail: yehorharmash@gmail.com; ORCID: 0009-0007-4255-078X

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Keywords:

solo scene;
feature film;
character-centric film;
feature film directing;
character in film;
director's toolkit

Abstract

The purpose of this research is to determine the specificity of the director's use of the solo scene as a dramaturgical element in constructing character and subtext in fiction film; to ground the classification of this technique as a component of director's methodology; to differentiate between the concepts of "solo scene" and "interstitial scene" in the context of the narrative development in audiovisual works. **Research methodology.** The study employs the following methods: theoretical analysis (to review source materials on the chosen topic), terminological method (to define the key concepts of "solo scene" and "interstitial scene" within the scope of the research), comparative method (to illustrate differences in the use of dramaturgical tools in selected audiovisual and literary works), hypothetical method (to identify directorial instruments for narrating character through solo scenes), generalisation (to formulate conclusions). **Scientific novelty.** For the first time, specific narrative techniques used to construct character and subtext within solo scenes are identified. The manifestations of the protagonist in scenes of solitude are studied not as an aspect of the actor's work alone but as a meaningful director's statement, where the director serves as the carrier of the film's conceptual message. **Conclusions.** This study reveals the functional and dramaturgical differences between interstitial scenes and solo scenes within audiovisual works. It is shown that solo scenes, despite being written into the script and largely dependent on performance, function as a director's tool for narrating character. Based on examples from character-driven narrative films, this research identifies concrete means of expressing subtext through solo scenes: the character's solitary action, their existence within space, habit, point of view and atmospheric contrast.

For citation:

Kotliar, S. and Harmash, Y., 2026. Methodological Specificity of Using Solo Scenes as a Director's Tool for Character Narration in Fiction Film. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 9 (1), pp.50-63.

© Svitlana Kotliar, Yehor Harmash, 2026

Statement of the problem

The creation and development of a character in feature film has long been a subject of interest within the international academic community, yet it has only recently begun to receive attention in Ukrainian academic discourse. Today, the dramaturgical technique of the solo scene is not widely employed in national filmmaking, as such moments are often categorised as “interstitial” and considered insignificant to the narrative. As a result, the potential of scenes in which the character is alone remains underutilized, leading to the frequent production of films featuring conventional, mask-like characters lacking personal traits, psychological depth, and credible human complexity, thereby narrowing the range of meanings the authors embody in their works.

One of the key means of approaching a holistic understanding of character is observing their behaviour both within social environment and alone. While instances of the first type are common in cinema (as the character’s interactions drive the narrative forward), moments of solitude are often overlooked, depriving the viewer of the opportunity to compare the character’s behavioural patterns across different contexts. However, solo scenes can provide such insight.

For directors seeking to integrate solitary moments into the broader narration of character, it is essential to understand their functions and specific applications within the audiovisual form. Such a necessity defines the relevance of the present study, whose results may be of practical value to authors of character-driven narrative films.

Recent research and publications analysis

A distinct definition of the concept of the character-driven film and its differences from the plot-driven film, as well as the fundamental principles of constructing such narratives, was formulated by A. Horton (1994) in the work “Writing the character-centered screenplay”.

Building upon A. Horton’s research, A. Khimich (2024) examined the phenomenon of subtext in fiction film and directorial techniques for its creation, and also introduced the term “solo scene” into Ukrainian academic discourse.

I. Gavran and V. Dombrovska (2019) explored unique human behaviour and embodiment as a tool for an actor to conduct a psychological analysis of their role. The character’s on-screen costumes were researched by O. Bezruchko, I. Gavran, N. Korablova, S. Oborska and H. Chmil (2024a); the sets of the audiovisual work were researched by O. Bezruchko, G. Pogrebniak, N. Korablova, S. Oborska and H. Chmil (2024b).

The principle of conflict and plot density in narrative, discussed by R. Shyrman and D. Berdnikov (2022), is complemented by the diametrically opposing view of V. Vitriv (2024), who in his article considers dedramatisation as a key author’s method for interpreting events and revealing character in film.

The multi-level communicative function of film from a semiotic perspective was examined by R. Barthes (1973), who focused on the elements enabling the author to convey meaning at different levels. The scientist’s works were later reconsidered by R. Shyrman, S. Kotliar, and A. Suprun-Zhyvodrova (2018); I. Gavran, S. Stoian, M. Rohozha, I. Vilchynska, K. Pletsan (2023); H. Chmil, N. Korablo-

va, O. Bezruchko (2024); H. Chmil, N. Korablova, O. Bezruchko, N. Zhukova (2024), who grounded the presence of cinematographic signs within the film and the principles of their interpretation by the viewer.

A. Sarris (2023) analysed the principles of the author's expression in audiovisual works, one of which is the viewer's active participation and intellectual engagement during viewing as a necessary condition for successful communication with the filmmaker. O. Bezruchko and O. Fedorova (2024) analyzed K. Nolan's film "Tenet".

Means of cinematic realization were further addressed by R. Spadoni (2020), who defined the concepts of atmosphere and style.

Purpose of this research. To study the stated issue, it is necessary to analyse the manifestations of character in both plot-driven and character-driven films, as well as their influence on narrative development in each case. This study aims to distinguish the concept of the solo scene from that of the interstitial scene and to demonstrate the importance of their use in achieving a full depiction of the character in feature film. Having substantiated the classification of solo scenes as a directorial instrument, the research seeks to identify specific methods of subtext narration through which the character's personality is revealed.

Main research material

Most scenes in narrative film typically depict interaction between characters: dialogue, confrontation, and active behavior. Through these events, the central intrigue and plot structure unfold, with the viewer observing an active protagonist pursuing a clear goal within a three-act structure full of obstacles. Such films

are defined by A. Khimich (2024, p.31) in his thesis "Subtext as a directorial tool in narrative cinema" as "plot-driven films". In these narratives, the key events constitute the fabula as the primary focus of both the audience and the author. In stories constructed upon functional characters, any information that does not contribute to advancing the plot is deemed superfluous.

For example, in the film *Heathers* (1988, directed by Michael Lehmann), all information about the protagonist, Veronica Sawyer, relates either to social status or romantic relationships – the central plot lines. Every scene contributes new information that propels the story forward. Even moments in which the protagonist is alone serve to develop the main intrigue by depicting reactions to prior events or proposing solutions related to the central conflict. Other solitary scenes are interstitial, functioning to establish atmosphere or to shift between locations.

In "Making a good script great", a screenwriter L. Seger (2011, p.139) states that a scene must "either move the story forward, reveal character, develop the idea, or build a visual image." In plot-driven films, moments of solitude tend to prioritize advancing the intrigue rather than revealing the character. Yet exceptions exist. In *Uptown Girls* (2003, directed by Boaz Yakin), the opening sequence depicting Molly Gunn preparing for her day reveals not only her financial situation but also her amiable nature. Although this scene adds little to the narrative arc, it nonetheless develops character before the plot unfolds; later solitary scenes primarily depict her reactions or transitions.

Thus, in plot-driven cinema, non-interactive scenes may reveal character during exposition, while later they primarily serve to develop the intrigue or function

as atmospheric interstitials. However, there are films in which dramaturgy – which R. Shyrman and D. Berdnikov (2022, p.204) in “Manifestations of Drama in Feature Films” describe as “the way of organizing the material and methods of stimulating the viewer's interest ... as well as the methods that trigger the viewer's emotionality and empathy.” – is constructed not through active conflict but through observation of the character in solitude. In such works, the protagonist's private moments reveal unexpected or non-plot-related dimensions of personality.

For instance, the film *A Coffee in Berlin* (Oh Boy, 2014, directed by Jan-Ole Gerster), when summarised, is about a young man, Niko Fischer, attempting to drink a cup of coffee. In a plot-driven version of this premise, every scene would contribute directly to this goal. Gerster, however, foregrounds character rather than action: the personality of Niko becomes the true locus of meaning, while the plot merely provides movement. This thought is supported by V. Vitriv (2024, p.185) who, studying this work in his article “The principle of dedramatisation in arthouse films as the director's approach to the interpretation of social reality” notes that in this film, the main plot does not influence the protagonist's development but forms a metaphorical image of his inner state. The principal transformation and development thus occur not within the plot but in the viewer's gradual comprehension of Fischer's character, which the author reveals through a series of peculiar situations. In this context, scenes in which the protagonist is alone become no less significant, as they expose another, previously unseen dimension of the character at moments when he is not influenced by his surroundings. That is why the film in-

cludes episodes where the protagonist is lost in thought (and the viewer can only speculate about the subject of his reflection), wanders aimlessly, or, for instance, tries to buy a ticket from a broken terminal – all of which emphasise not the immediate actions of Niko but the way how those actions unfold. The character does not simply “go to the train station”; he inexplicably picks up a stick (like a child), smokes along the way, and appears to remain in a continuous inner process of thought that the author never fully discloses, thereby compelling the viewer to look ever deeper into him.

Films like *A Coffee in Berlin*, in which a plausible and dynamic character forms the core of narrative structure, are defined by A. Horton (1994, p.2) in his work “Writing the character-centered screenplay” as character-centered. When viewing such films, the viewer's attention is drawn less to the protagonist's ultimate goal and more to the process itself, to the particular ways in which the individual portrayed in the story moves forward. Consequently, both the author's and the audience's focus is directed toward the character, and, according to A. Khimich (2024, p.81) the meaning of such films lies in understanding the person on the screen: their motives, their attitudes toward other characters, and so forth. A pertinent example is Krzysztof Kieślowski's *Three Colors: Blue* (1993), which tells a story of a woman coping with the loss of her family. The feeling of grief, which at first seems simple and comprehensible, becomes personified and increasingly complex as the film progresses, since Julie expresses it in various – sometimes entirely unexpected – ways. She undergoes transformation throughout the story without having any explicit goal along this path, and the nature of this transformation is,

without doubt, the central focus of the director's attention. Thus, by deciphering the protagonist on screen in a character-centered (or character-driven) film, the viewer approaches the author's intent, while the plot narrative itself performs merely a supporting function.

Similarly, such narrative principles also function in literature, e.g. in J.D. Salinger's (2025, p.57) novel *Franny and Zooey*. Referring to his work as a "prose home movie", the author implicitly suggests its affinity with cinema and employs techniques characteristic of audiovisual art throughout its composition. Much like character-driven films, the novel's protagonists lack a clearly articulated goal, relatively few external events occur, and Salinger (2025, p.202) reveals the central intrigue well before the climax. Still, over the course of the narrative, the reader becomes deeply immersed in the worldview of *Franny and Zooey Glass*, observes their internal transformation, and gradually comes to understand them – an effect which, according to A. Khimich (2024, p.30), constitutes the foundation of perceiving character-driven stories. The author achieves this through a variety of techniques. Some of them are unique to literature, such as extended introspective passages or sudden digressions from the main storyline that recount the lives of former inhabitants of the room *Zooey* enters, or, within an extensive footnote, retell the backstory of the entire *Glass* family that the reader "may care to know" (Salinger, 2025, p.62). Other techniques, however, possess broader dramaturgical potential: conveying emotional states through characters' actions or shifts in *mise-en-scène*, dramaturgical use of interior details, scenes in which characters are shown alone, slips of the tongue, or pauses in dialogue. According to the vi-

sion of A. Khimich (2024, p.120), subtextual visual and verbal forms constitute an effective directorial tool for constructing and presenting a complex human character. Therefore, the examples above are entirely applicable to audiovisual art when analysing character-driven storytelling.

Similarly to *Franny and Zooey*, works such as *Three Colors: Blue* or *A Coffee in Berlin (Oh Boy)* may lack a chain of strongly intrigue-driven actions and reactions on the part of their protagonists, yet they nonetheless sustain the viewer's attention through a different mode of communication. These films convey their central themes, meanings, and ideas not directly but through sets of hints whose significance is revealed gradually and across multiple interpretive levels. In this way, the viewer's perception of the on-screen character resembles the process of decoding a message. The filmic narrative becomes a system of cinematic signs which, according to the article "Semiotics of cinema" by R. Shyrman, S. Kotliar, and A. Suprun-Zhyvodrova (2018, p.84), carry both rational and emotional weight and are interpreted by the viewer depending on their knowledge, cultural background, and temporal context. Discussions of understanding and decoding character often refer to psychoanalytic approaches (Horton, 1994, p.5), which, as O. Briukhovetska (2003, p.45) argues in "Why Psychoanalysis?", operate within seemingly ordinary and familiar processes. This mode of studying a character on screen enables the author to infuse actions and speech with secondary meaning, adding subtext that reveals aspects of the character's inner world. In auteur cinema, according to A. Khimich (2024, p.12), subtext becomes the key sense-forming instrument, and its understanding and interpretation

occurs in co-authorship with the viewer. Consequently, certain subtext must be employed with a clear awareness of its dramaturgical function. Khimich (2024, p.82) refers to this subtext as a manifestation of the character's inner essence.

Among subtextual forms, A. Khimich (2024, p.123) also identifies "portraying the character alone with themselves" – solo scenes. A character in solitude may reveal themselves in unexpected ways, because according to the researcher, in relationships with others, a character depends on the person opposite them, plays along, adjusts. Emphasising the significance of solo scenes, the author notes a common misconception in which they are mistakenly equated with interstitial scenes, meaning scenes that merely indicate a change of location or serve atmospheric purposes. These claims are only partially accurate. First, "atmosphere", according to R. Spadoni (2020, p.53) in "What is Film Atmosphere?", is present everywhere in cinema, and there is no component of a film that does not contribute to it; it is what prevents the film from being torn apart by the centrifugal force of its own heterogeneity (Spadoni, 2020, p.55). This definition aligns with the principle of character-driven narration, in which narrative progression arises not from a linear intrigue but from multi-layered revelation of character, often independent of plot. Second, solo scenes, like interstitial ones, may depict the character moving from one location to another. E.g., in *Causeway* (2022), directed by Lila Neugebauer, the viewer repeatedly observes the protagonist traveling alone from place to place. However, and this marks the essential difference between solo and interstitial scenes, the director's focus is on something entirely different: not on spatial movement or atmosphere but on

the character herself. This is particularly evident in the opening episode, in which Lynsey – a veteran injured in Afghanistan – returns to her family home. In a plot-driven film, this journey would likely be reduced to a short sequence consisting of several shots establishing the act of returning home. In *Causeway*, however, the director's attention is concentrated directly on the protagonist's inner experience. Through a sequence of solo scenes and Lynsey's manner of existing within her new, civilian surroundings, the viewer perceives not only her difficulties with reintegration into society but also her relationship with her mother (the heroine expects to be met, yet does not appear surprised when she is not) and her estrangement from home. These solitary moments and the heroine's actions do not convey any specific information essential to the plot (details about her relationship with her mother and her alienation from her hometown are revealed later through dialogue). Instead, the director articulates the film's narrative tone – its atmosphere (Spadoni, 2020, p.51) – and the complexity of Lynsey's character. Thus, solo scenes by their nature do not show meaning; they allow the viewer to see, or fail to see, the subtext on their own.

As a result, such a technique, through its ability to reveal character, possesses significant expressive potential (Khimich, 2024, p.113). However, the conscious distinction between plot-driven and character-driven films is essential for determining whether its use is appropriate in a given narrative – and consequently, for its effective application by the director. As demonstrated above, in plot-driven films solo scenes serve purely expository purposes: they introduce the character and establish certain expectations for the audience. Beyond this introductory stage,

they become unnecessary, as the character's function is to move the plot forward. Each of their appearances must therefore advance the central intrigue of the film. Consequently, moments in which a character is shown alone perform a utilitarian function – they display reaction, indicate spatial transition, or convey the general atmosphere of the film (often between two active, eventful scenes). In contrast, in character-driven cinema, solo scenes are a necessary component for depicting the protagonist's individuality and their genuine, unperformed self – one that is not influenced by society. As M. Travis (2011, p.301) argues in "Directing feature films: the creative collaboration between directors, writers, and actors", auteur cinema and independent film operate on the assumption that it is the character who carries the meaning of the story. Consequently, every means of character expression is potentially significant, and solo scenes are no exception.

When analysing auteur cinema, it is important to note that in most such cases the film functions as an expression of a particular thought or idea, conveying a specific conceptual meaning. In his work "Notes on Auteur Theory", A. Sarris (2023) refers to this as the film's "inner meaning" and explains it as something that is extrapolated from the tension that arises between the material and the individuality of the director. Thus, the meaning embodied in the film constitutes the author's reflection – a kind of conclusion drawn specifically by the director on the basis of the textual material, often expanding or narrowing what is written in the script, or altering emphasis when working with the storytelling camera and storytelling actors. For instance, in Martin Scorsese's *Taxi Driver* (1976), the well-known scene in which the protagonist, Travis Bickle, talks to himself in the mirror

is described in P. Schrader's (1976, pp.62-63) script merely as a set of mechanical movements and general directions for the character's actions as he prepares to "wash all this scum off the streets". Yet, in the filmed version, the viewer witnesses the protagonist's precarious psychological state and his self-performance before the mirror, made possible through the director's guidance. In directing the solo scene, Scorsese told Robert De Niro that Travis is like a child playing with his guns and talking to himself (Biskind, 2011, p.300).

Through the director's interpretation of the script source, a concrete manifestation of the character is created, one which becomes, to some extent, a key to understanding the protagonist's personality. This interaction partially realises the working principle that I. Gavran and V. Dombrovska (2019, p.11), in the article "To the question of M. Chekhov methodology in the creation of contemporary drama film work", describe as an essential feature of acting: the products of the actor's imagination are realized in action, acquiring concreteness through expressive deeds. However, it is the director who guides these imaginings toward the creation of a persona capable of carrying the film's meaning. Therefore, in character-driven cinema, even though solo scenes may be scripted and depend significantly on the actor's performance, they function as a directorial instrument for conveying the subtext of the narrative.

In spite of their significance and narrative potential, the methodology for using solo scenes and the specific means of revealing character within them have not yet been clearly defined. Although A. Khimich (2024, p.113) introduces this concept into Ukrainian academic discourse and mentions its "strong subtextual potential", he does not isolate particular

structural elements through which the hero's personality can be revealed from an unexpected angle. This research gap prevents the meaningful application of solo scenes in character-driven cinema and, consequently, narrows the range of themes and ideas that can be articulated in audiovisual works.

Based on observations and examples from the aforementioned films, the study proposes a hypothesis regarding specific techniques through which the director reveals a character in solo scenes. This hypothesis is grounded in the belief that conveying the subtextual content of such moments is possible only when the communicative function of the scene is consciously understood and made readable to the viewer. According to R. Barthes (1973, p.46) in "The Third Meaning: Notes on Some of Eisenstein's Stills", every image carries three levels of meaning: informational (external circumstances, the character, and concrete actions), symbolic (what is perceived through double determination, the "surface meaning"), and filmic (a deeper meaning that prompts interpretive inquiry). The third meaning, which cannot be put into words (Barthes, 1973, p.50), may be associated with Sarris's (2023) "inner meaning" and, in the case of solo scenes that depict the character's isolated existence, with subtext. Therefore, the components of a solo scene must operate as signs that communicate with the viewer on multiple levels, enabling the recognition of a particular manifestation of the character and of the meaning they embody.

Drawing from character-driven films, the following directorial techniques for revealing character in a solo scene can be identified: the character's solitary action, their existence within space, habit, point of view and atmospheric contrast. E.g.,

returning to *Three Colors: Blue*, one may note the specific solitary action through which Julie's inner state is revealed most powerfully – during the solo scene of her departure (or escape) from her family estate. After spending the night with her husband's colleague, she gently bids him farewell and leaves. However, when alone, Julie walks along a stone wall and deliberately rubs her hands against it until they bleed. This concise action shows the viewer that the romantic comedy note (a night with another man) did not work; the heroine experiences such overwhelming emotional pain that she seeks to drown it with physical pain. This scene serves as one of the first clear revelations of the destructive nature of grief with which she struggles throughout the film.

The same film provides an example of another technique as showing the character's existence within space. Observing a character within an environment allows the viewer to understand not only their emotional state but also their mannerisms and ways of interacting with the world of objects. For instance, the solo scene in which Julie first enters her new apartment is filled with a sense of hope for a lighter future: she does not inspect the rooms but quickly glances through them and exhales in relief, accepting the change. Immediately afterward, she hangs a decoration (the only item she brought from her old home). On the symbolic level (in Barthes's sense), this may express the weight of her past, but on the subtextual level it reflects her refusal to let go of her sorrow. Equally meaningful is the short film *Tuesday* (2015) by Charlotte Wells. Through a sequence of solo scenes in which Allie spends time in her late father's house, the viewer understands her internal conflict (her father has died, yet she continues to visit him every Tuesday as before).

This example also highlights another directorial technique: character habit as a means of revealing personality. In Tuesday, Allie's habit becomes a principled act – an embodied declaration of love for her father. Justifying habit as a visual subtextual form, A. Khimich (2024, p.113) gives a precise example from Wim Wenders' *Perfect Days* (2023), noting that the subtext of Hirayama is revealed not in the habits themselves but in understanding why he has created them for himself, and how important they are to him.

The character's point of view also serves as an effective tool for conveying character, since the object of their attention may carry information about the character's emotional state, worldview, or even convey aspects of their thought process. For instance, in *Taxi Driver*, Travis (2011), in numerous solo scenes inside the cab, sees only the "scum" in the streets outside his window – scum he believes he must purge from the city. Julie in *Three Colors: Blue* decides to remove music from her life; however, when alone in a café, she nevertheless finds herself transfixed by a street flutist performing a melody she recognizes. In both cases, these directorial solutions in the solo scenes draw the viewer closer to understanding the protagonist and their "inner meaning".

The contrast of atmospheres is another subtextual form, articulated by A. Khimich (2024, p.111): "a character may exist in their own atmosphere that stands in contrast and counterpoint to the external one". Existing within a wider set of circumstances and maintaining relationships with society, the character partially adapts to the demands of their environment. When alone, however, they are able to stop "filtering" their expressions and

can act freely. According to R. Spadoni (2020, p.53), it is the character's emotions that are capable of "distilling" the film's atmosphere; therefore, by drawing closer to the protagonist's feelings in a character-driven film, the viewer can also approach the tone of the narrative and its meaning. This technique of atmospheric contrast is used, for example, by Jan-Ole Gerster in *A Coffee in Berlin* (*Oh Boy*). In the solo scene composed of two silent close-ups of Niko, the film presents the character, who previously was shown simply going about his ordinary activities, now in a moment of quiet and calm. Up to this point, the protagonist's journey has been accented by non-diegetic jazz music, yet in this solo scene, the viewer hears only the sounds present in the space (the noise of the city, the neighbors' movements) and observes the unhurried process of reflection visible in his eyes. This instrument may also be applied in reverse, as in the aforementioned film *Perfect Days*. The viewer observes Hirayama existing within his carefully cultivated personal atmosphere. Suddenly, his car runs out of fuel, placing him amid the hectic rhythm of the big city. The solo scene showing Hirayama in heavy traffic allows the viewer to understand how his inner principles coexist with his surroundings and whether they withstand external pressure.

Thus, the above-mentioned techniques serve as effective directorial instruments for conveying subtext in character-driven cinema.

Conclusions

As a result of analysing artistic plot-driven and character-driven films, differences in the use of scenes depicting the protagonist alone are identified, allowing for

a distinction between interstitial scenes and solo scenes based on their function and dramaturgical purpose. Interstitial scenes depict the character during changes of location or serve to establish the atmosphere of the film, whereas solo scenes are focused on conveying the protagonist's inner world and character. In plot-driven cinema, where the primary requirement is the continuous development of the narrative's central intrigue, solo scenes are appropriate primarily in the exposition, when introducing the protagonist. In contrast, in character-driven cinema, solo scenes play a crucial role: by revealing the protagonist's inner life, they bring the viewer closer to the film's meaning.

Using *Taxi Driver* (directed by Martin Scorsese) as an example, it is shown that solo scenes, though they may be written into the script and heavily influenced by the actor's performance, are fundamentally a director's tool for conveying character and serve as manifestations of the authorial meaning embedded in the work.

Within the framework of this study's hypothesis and based on examples from character-driven films, it is shown that directors (Krzysztof Kieślowski, Charlotte Wells, Wim Wenders, Martin Scorsese, Jan-Ole Gerster) employ the following techniques in order to convey character in a solo scene: the character's solitary action, his existence within space, habits, points of view, atmospheric contrast.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- 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>
- Брюховецька, О.В., 2003. Чому психоаналіз? *Кіно-Театр*, 4, с.45-46.
- Вітнів, В., 2024. Принцип дедраMATИзації в артхаузному кіно як авторський підхід до інтерпретації соціальної реальності. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*, [e-journal] 34, с.181-188. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.34.2024.305214>
- Ендрю Сарріс "Нотатки до авторської теорії" / Andrew Sarris Notes on Auteur Theory (1962), 2023. *Близький план*, [online] 14 березня. Доступно: <<https://close-up.com.ua/theory/notes-on-auteur-theory-sarris/>> [Дата звернення 23 січня 2026].
- Сеґер, Л., 2011. *Робимо гарний сценарій геніальним*. 3-тє вид. Київ: ІнсайтМедіа.
- Селінджер, Дж., 2025. *Френні та Зуї*. Переклад з англійської О. Балера. Київ: BookChef.
- Хіміч, А.В., 2024. *Підтекст як режисерський інструмент в ігровому кіно*. Наукове обґрунтування творчого мистецького проекту. Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого.
- Чміль, Г.П., Корабльова, Н.С. та Безручко, О.В., 2024. Номо villicus у сучасному екранному середовищі. В: *Мистецтвознавство. Соціальні комунікації. Медіапедагогіка*. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, Т. 10, с.214-240.
- Ширман, Р., Котляр, С. та Супрун-Живодрова, А., 2018. Семіотична концепція в кінематографі. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2, с.79-88. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151819>

- Barthes, R., 1973. The Third Meaning: Notes on Some of Eisenstein's Stills, *Artforum*. [online] Available at: <https://www.artforum.com/features/the-third-meaning-notes-on-some-of-eisensteins-stills-210328/> [Accessed 26 February 2026].
- Bezruchko, O., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024a. Stage costume as an important element of the subject environment in cinema and theatre. *E- Revista De Estudos Interculturais*, [e-journal] 12. <https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>
- Bezruchko, O., Pogrebniak G., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024b. The Scenery as Compositional and Artistic Components of the Subject Environment in Ukrainian Screen and Stage Culture. *Heranca*, [e-journal] 7 (2), pp.125-137. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.831>
- Biskind, P., 2011. *Easy riders, raging bulls: how the sex-drugs-and-rock-'n'-roll generation saved Hollywood*. New York: Simon & Schuster.
- Chmil, H., Korablova, N., Bezruchko, O. and Zhukova, N., 2024. Homo villicus in the cinema environment: Justifiably and limits of the index. *Convergences – Journal of Research and Arts Education*, [e-journal] 17 (33). pp.123-142. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.235>
- Gavran, I. and Dombrovska, V., 2019. To the Question of M. Chekhov's Methodology in the Creation of Contemporary Drama Film Work. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (1), pp.8-14. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.1.2019.170850>
- Gavran, I., Stoian, S., Rohozha, M., Vilchynska, I. and Pletsan, K., 2023. Visual practices of human creation in postmodern culture. *Heranca*, [e-journal] 6 (2), pp.245-254. <https://doi.org/10.52152/heranca.v6i2.721>
- Horton, A., 1994. *Writing the Character-Centered Screenplay*. Berkeley: University of California Press.
- Schrader, P., 1976. *Taxi Driver*. [online] Available at: <<https://bluecatscreenplay.com/wp-content/uploads/2024/02/Taxi-Driver-Script.pdf>> [Accessed 26 February 2026].
- Shyman, R. and Berdnikov, D., 2022. Manifestations of Drama in Feature Films. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.199-206. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269528>
- Spadoni, R., 2020. What is Film Atmosphere? *Quarterly Review of Film and Video*, [e-journal] 37 (1), pp.48-75. <https://doi.org/10.1080/10509208.2019.1606558>
- Travis, M., 2011. *Directing Feature Films: The Creative Collaborarion Between Director, Writers, and Actors*. Los Angeles: Michael Wiese Productions.

REFERENCES

- Barthes, R., 1973. The Third Meaning: Notes on Some of Eisenstein's Stills, *Artforum*. [online] Available at: <https://www.artforum.com/features/the-third-meaning-notes-on-some-of-eisensteins-stills-210328/> [Accessed 26 February 2026].
- 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/10.37627/23111-9489-26-2024-2.151-161>

- Bezruchko, O., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024a. Stage costume as an important element of the subject environment in cinema and theatre. *E- Revista De Estudos Interculturais*, [e-journal] 12. <https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>
- Bezruchko, O., Pogrebniak G., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024b. The Scenery as Compositional and Artistic Components of the Subject Environment in Ukrainian Screen and Stage Culture. *Heranca*, [e-journal] 7 (2), pp.125-137. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.831>
- Biskind, P., 2011. *Easy riders, raging bulls: how the sex-drugs-and-rock-'n'-roll generation saved Hollywood*. New York: Simon & Schuster.
- Briukhovetska, O.V., 2003. Chomu psykhoanaliz? [Why psychoanalysis?]. *Kino-Teatr*, 4, pp.45-46.
- Chmil, H., Korablova, N., Bezruchko, O. and Zhukova, N., 2024. Homo villicus in the cinema environment: Justifiably and limits of the index. *Convergences - Journal of Research and Arts Education*, [e-journal] 17 (33). pp.123-142. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.235>
- Chmil, H., Korablova, N.S. and Bezruchko, O.V., 2024. Homo villicus u suchasnomu ekrannomu seredovyschi [Homo villicus in the modern screen environment]. In: *Mystetstvoznavstvo. Sotsialni komunikatsii. Mediapedahohika* [Art History. Social Communications. Media Pedagogy]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, Vol. 10, pp.214-240.
- Endriu Sarris "Notatky do avtorskoï teorii" (1962) [Andrew Sarris "Notes on Auteur Theory" / Andrew Sarris Notes on Auteur Theory (1962)], 2023. *Blyzkyi plan*, [online] March 14. Available at: <<https://close-up.com.ua/theory/notes-on-auteur-theory-sarris/>> [Accessed 23 January 2026].
- Gavran, I. and Dombrovska, V., 2019. To the Question of M. Chekhov's Methodology in the Creation of Contemporary Drama Film Work. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (1), pp.8-14. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.1.2019.170850>
- Gavran, I., Stoian, S., Rohozha, M., Vilchynska, I. and Pletsan, K., 2023. Visual practices of human creation in postmodern culture. *Heranca*, [e-journal] 6 (2), pp.245-254. <https://doi.org/10.52152/heranca.v6i2.721>
- Horton, A., 1994. *Writing the Character-Centered Screenplay*. Berkeley: University of California Press.
- Khimich, A.V., 2024. *Pidtekst yak rezhyserskyi instrument v ihrovomu kino*. [Subtext as a director's tool in feature films]. Scientific substantiation of a creative artistic project. I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National University of Theatre, Cinema and Television.
- Salinger, J., 2025. *Frenni ta Zui* [Franny and Zooey]. Translated from English by O. Balera. Kyiv: BookChef.
- Schrader, P., 1976. *Taxi Driver*. [online] Available at: <<https://bluecatscreenplay.com/wp-content/uploads/2024/02/Taxi-Driver-Script.pdf>> [Accessed 26 February 2026].
- Seger, L., 2011. *Robymo harnyi stsenarii henialnym* [Making a good script brilliant]. 3rd ed. Kyiv: InsaitMedia.
- Shyrman, R. and Berdnikov, D., 2022. Manifestations of Drama in Feature Films. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.199-206. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269528>
- Shyrman, R., Kotliar, S. and Suprun-Zhyvodrova, A., 2018. Semiotychna kontsepsiia v kinematohrafii [Semiotics of Cinema]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2, pp.79-88. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151819>

- Spadoni, R., 2020. What is Film Atmosphere? *Quarterly Review of Film and Video*, [e-journal] 37 (1), pp.48-75. <https://doi.org/10.1080/10509208.2019.1606558>
- Travis, M., 2011. *Directing Feature Films: The Creative Collaborarion Between Director, Writers, and Actors*. Los Angeles: Michael Wiese Productions.
- Vitriv, V., 2024. Pryntsyp dedramatyzatsii v artkhauznomu kino yak avtorskyi pidkhid do interpretatsii sotsialnoi realnosti [The principle of dedramatization in arthouse films as the director's approach to the interpretation of social reality]. *Academic Bulletin of Kyiv National Karpenko-Karyi University of Theatre, Cinema and Television*, [e-journal] 34, pp.181-188. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.34.2024.305214>

Received: 27.02.2026; Accepted: 30.03.2026

The article was first published online: 26.05.2026

МЕТОДОЛОГІЧНА СПЕЦИФІКА ВИКОРИСТАННЯ СОЛО-СЦЕН ЯК РЕЖИСЕРСЬКОГО ІНСТРУМЕНТУ ОПОВІДІ ХАРАКТЕРУ В ІГРОВОМУ КІНО

Світлана Котляр^{1а}, Єгор Гармаш^{2а}

¹доцент, заслужений діяч мистецтв України;

e-mail: ilanit1925@gmail.com; ORCID: 0000-0002-4855-8172

²магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;

e-mail: yehorharmash@gmail.com; ORCID: 0009-0007-4255-078X

^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

Анотація

Мета статті – визначити специфіку використання режисером соло-сцени як драматургічного елемента створення характеру та субтексту в ігровому кіно. Довести приналежність цього засобу до режисерського інструментарію. Розмежувати поняття «соло-сцена» та «прохідна сцена» в контексті викладу історії в аудіовізуальних творах. **Методологія дослідження** базується на використанні таких методів: теоретичного (для аналізу наукових джерел з обраної теми), термінологічного (для визначення ключових понять «соло-сцена» та «прохідна сцена» в межах дослідження), порівняльного (для виявлення відмінностей у використанні драматургічних інструментів у межах конкретних аудіовізуальних і літературних творів), гіпотетичного (для визначення режисерських інструментів оповіді характеру в соло-сценах), узагальнення (для систематизації результатів дослідження та формулювання висновків). **Наукова новизна.** Вперше визначено конкретні засоби оповіді, за допомогою яких автор створює характер і субтекст твору в соло-сценах. Прояви героя аудіовізуального твору наодинці вперше розглянуто не як результат акторської роботи над роллю, а як змістовне висловлювання режисера, що є носієм ідеї фільму. **Висновки.** У результаті дослідження визначено відмінності між прохідними та соло-сценами як драматургічними складниками, а також їхніми функціями в межах аудіовізуального твору. Доведено, що соло-сцени, попри їхню сценарну зумовленість і залежність від акторського виконання, є режисерським інструментом оповіді характеру. На прикладах ігрових характероцентричних фільмів виокремлено основні засоби вираження субтексту в соло-сценах: дія персонажа наодинці, взаємодія з простором, репрезентація звичок, спостереження героя, контраст атмосфер.

Ключові слова: соло-сцена; ігрове кіно; характероцентричне кіно; режисура ігрового кіно; характер у кіно; режисерський інструментарій



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. ХХ ст. –
поч. ХХІ 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 наратив 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 наративу 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 слідувати 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>

76

Лещенко, Г., 2019. Стратегії аналізу структури нарративу: 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 kinematohrafii [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.



DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361857

UDC 791.094:[794.088-028.23:004.9

**SCREENING OF COMPUTER GAMES IN CINEMATOGRAPHY:
FROM INTERACTIVITY TO NARRATIVITY****Ihor Barba^{1a}, Vladyslav Hryhorchuk^{2a}**

¹Honored Artist of Ukraine, Professor of the Department of Sound Engineering;
e-mail: igorbarba1@gmail.com; ORCID: 0000-0002-1707-3244

²Master of Audiovisual Arts and Production;
e-mail: vlad.kreeper@gmail.com; ORCID: 0009-0007-5864-8028

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Keywords:

computer game;
video game;
film adaptation;
screening;
narrative;
interactivity;
art;
media

Abstract

Purpose of this research. It is necessary to analyse a process by which the interactive experience of computer games is transferred into the narrative structure of film adaptations, to identify specific features of video game adaptation in modern cinematography, to determine key challenges in transforming interactive mechanics into a linear narrative, as well as to demonstrate the importance of considering the distinctive characteristics of computer games in the process of their cinematic adaptation. **The research methodology** includes the application of the following methods: theoretical analysis – examination of scientific works addressing issues of intermediality, adaptation, development of video games as a cultural phenomenon and their interaction with cinema; comparative method – studying traditional forms of literary adaptation and the specificity of video game screening, identifying similarities and differences in the transformation of various media products; comparative analysis – juxtaposition of characteristics of video games and cinematography, identifying peculiarities of their semiotic systems and narrative structures; historical method – tracing the evolution of video games from early experimental programs to complex interactive media products; generalisation – systematisation of theoretical approaches to the problem of adaptation and formulation of conceptual conclusions regarding the perspectives for hybrid media forms. **Scientific novelty.** For the first time, this article studies the film screening of video games as a form of intermedial reinterpretation that requires the adaptation of both narrative and interactive experience. It is grounded that the traditional approach to adaptation is insufficient in the case of video games, as it does not account for the unique role of the player as an active participant. It is determined that the introduction of new formats makes it possible to achieve a balance between a viewer's and a player's experiences while preserving the depth of the original. Examples of transmedia adaptations demonstrating the successful integration of game

mechanics and narratives into cinematic art are analysed. **Conclusions.** The study reveals the central contradiction of adaptation, such as a necessity to sacrifice gameplay interactivity in favour of the linear narrative structure of cinema. Furthermore, the development of new hybrid forms, including interactive films and VR technologies, which preserve elements of interactivity, is traced. It is established that a promising direction is the creation of unique audiovisual products in which viewers may participate in the narrative.

For citation:

Barba, I., and Hryhorchuk, V., 2026. Screening of Computer Games in Cinematography: from Interactivity to Narrativity. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 9 (1), pp.80-91.

Problem statement

Screening of computer games as a phenomenon of modern cinematography evokes a mixed response among critics, audiences and fans of the original works, as the process of film adaptation often presents significant challenges. The most essential feature of video games is interactivity, which allows a player to control a character, observe the development of events, actively explore the world, interact with other characters and influence the narrative campaign, e.g., by altering the game's ending based on the player's decisions. It is precisely this unique feature that distinguishes video games from traditional art forms, particularly cinema, where the viewer usually observes a pre-constructed story and has no influence over its course.

In this regard, a deeper analysis of the artistic, technical and narrative features of video game adaptation is required. Particular attention should be paid to understanding how interactive experience is transformed into a linear cinematographic form. This makes it possible to outline key directions in the development of hybrid media forms that combine peculiarities of both games and cinema.

Such a fundamental difference in the nature of these media creates adapta-

tion challenges that have not yet received systematic theoretical interpretation. In spite of the growing popularity of video games as a cultural phenomenon and their recognition as a form of art, the specifics of their cinematization remain understudied. The relevance of this issue grows alongside the expectations of the contemporary viewer, who seeks not merely to passively observe a completed story but to experience, even if indirectly, the interactivity and deep engagement characteristic of gameplay in beloved computer games.

Recent research and publications analysis

Parallels between games and other forms of media were drawn by P. Alexandrov (2021), who studied non-linear narrative and indicated its fundamental distinction from the traditional structure of cinematic storytelling.

A. Konoplytska and O. Nakonechna (2022) considered computer games as a significant element of modern culture, asserting that video games have become a new mode of interaction with information, a medium for socialisation, and a space for cultural exchange. Additionally, the authors emphasised that games actively influence the formation of think-

ing, emotional sensitivity, and modes of self-expression among users.

In the publication by N. Skubina (2024), narrative video games were examined as a new form of art that reflects the philosophy of metamodernism – a cultural phenomenon that has followed postmodernism. The semiotic nature of audiovisual works was studied by R. Shyrman, S. Kotliar, A. Suprun-Zhyvodrova (2018); I. Gavran, S. Stoian, M. Rohozha, I. Vilchynska, H. Pletsan (2023); G. Chmil, N. Korablova, O. Bezruchko (2024); G. Chmil, N. Korablova, O. Bezruchko, N. Zhukova (2024), et al.

At the intersection of literature and cinema worked D. Beznosenko and O. Punina (2017), who studied screen adaptation as an intermedial process of transformation.

A comprehensive analysis of screen adaptation as a distinct form of intermedial interaction between literature and cinema was presented by V. Fedorenko and N. Sulima (2023). The authors studied the process of transferring a literary work to the screen, defined its place in contemporary cinema, and outlined the main strategies of film adaptation.

In the interdisciplinary context, Y. Liu and L. Shrum (2002) studied how interactivity affects the perception of a media product. Their research made it possible to better understand what is lost when transitioning from a player to a passive viewer.

A. Khailo (2021) examined video games as a multifaceted phenomenon encompassing technical, social and artistic aspects. The author analysed how video games are studied across various disciplines (from engineering to cultural studies) and provided an overview of major domestic and international approaches. The study highlighted the potential of games as instruments of communication, self-expression and socialisation and emphasised the necessity of develop-

ing a Ukrainian academic foundation in this field. O. Bezruchko and O. Poberaylo (2025) investigated the evolution of the cut scene in interactive audiovisual works.

In his study, V. Karashchuk (2025) analysed the influence of audiovisual innovations on cognitive processes, emphasizing that modern technologies, particularly VR, expand the tools of media and shape new models of thinking and perception.

N. Marenych (2013) discussed the video game as an art form at the boundary of postmodernism and post-postmodernism, stressing its ability to synthesise symbolism, irony, aesthetics, and the philosophy of contemporary culture.

Purpose of this article. The article aims to study the screen adaptation of video games as a form of media translation that redefines the boundaries between the viewer and the player in modern audiovisual art. The ultimate goal is to highlight how cinema adapts interactive gameplay experience and what innovative forms emerge at this intersection.

Main research material

Within the media landscape, computer games have evolved from a niche hobby to a widespread cultural phenomenon. As noted by O. Pozharytska (2021, p.67) in her work "Videogames genre taxonomy", the origins of play as a form of activity trace back to prehistoric times and even the animal world, where play served socialization functions, whereas the modern computer game entered the 21st century alongside the development of digital technologies and, in 2011, gained recognition as an art form in its own right.

The first video games emerged in the 1950s–60s as simple experimental programs (e.g., Tennis for Two (William Higginbotham, 1958) or Spacewar! (Steve Rus-

sell, 1962)). By the 1970s, video games had become a commercial product and part of mass culture. In his dissertation "Video game as a phenomenon of modern media culture", Ye. Maliuk (2022, p.43) noted: "Early video games represent objects that are fairly simple to analyze, as their content, game mechanics, and narrative – if any – can be exhaustively described in just a few sentences".

Since then, the video game industry has made tremendous progress – from arcades and game cabinets to complex narrative-driven projects and high-performance computers, consoles, and more. As A. Khailo (2021, p.26) notes in "Object of study: video games": "When computers entered everyday life and their purpose changed, transformations in their development also took place. At a certain stage, one of the reasons for the development of new technologies and the modernisation of existing ones became the desire to improve video games".

It is necessary to mention that the evolution of video games is no longer limited to technical improvement; they are now expanding their aesthetic and narrative capacities. Due to the growing popularity and cultural visibility of the medium, we currently observe its convergence with other art forms, particularly cinema. Video games increasingly adopt compositional principles, visual styles, and methods of emotional impact characteristic of film. As a result, they acquire cinematic qualities in both narrative delivery and overall perception. Likewise, in film adaptations of successful video games, cinema also incorporates visual solutions, plot motifs, and even interactive mechanisms characteristic of gaming. P. Aleksandrov (2021), in his work "Non-linear narrative in media culture about What journalism has in common with video games",

confirms that contemporary cinema has begun to adopt elements of interactivity from video games.

It is also worth referring to the observations of J. Robson and A. Meskin (2019, p.971) in "Videogames and film", who emphasised that comparisons between video games and films are now widespread. The researchers note that critics often describe video games as "cinematic" or refer to certain titles as "interactive movies". This is due to shared features between the media, particularly in technical implementation and narrative construction. However, fundamental differences also exist – attributes such as interactivity are typical of video games but are not standard in cinema.

Given the increasing interpenetration of video games and cinema, the question of the nature and specificity of film adaptation in this context becomes inevitable. If, in the traditional sense, adaptation refers to the transfer of a literary text to the screen, then in the case of video games, it involves transforming an interactive experience into a linear audiovisual form. In "Film adaptation as a result of the intermediate reading of literary work (based on Irene Rozdobudko's prose)", D. Beznosenko and O. Punina (2017, p.15) noted that literature provides cinema with a narrative line, but cinema does not simply duplicate it; rather, it transforms it according to its own artistic laws and the specifics of the screen, thereby creating a new work. This principle can be applied to video game adaptations as well, since both cases involve not mechanical copying but the creation of a new media product while preserving the central idea. Therefore, adaptation should be viewed not merely as a technical or narrative translation but as an intermedial interpretation that accounts for the differenc-

es between the semiotic systems of video games and cinema. A similar position is articulated by V. Fedorenko and N. Sulima (2023, p.214) in "Screen Adaptation in Modern Audiovisual Production", where they emphasize that one of the key challenges of adaptation lies in the tension between literal reproduction of the source and the pursuit of artistic independence. According to them: "In the process of adaptation, a director may omit secondary storylines, details, and minor characters, or, conversely, introduce new episodes absent from the original work but which, in the director's view, better convey the core idea through cinematic means".

Considering the mentioned above in the context of video game adaptation, such a contradiction becomes even more pronounced, since it involves not only the narrative but also gameplay as a key component of the experience. When adapting a game, the director or screenwriter is often compelled to abandon interactivity, variability, and the open structure of the game world in favour of a unified, linear narrative form characteristic of cinema. For example, in the series *The Last of Us* (directed by Craig Mazin, Jasmila Žbanić, Neil Druckmann, Jeremy Webb, Ali Abbasi, 2023), based on the video game of the same name (*The Last of Us*, Naughty Dog, 2013), the creators retained the main storyline while simultaneously developing a full dramatic arc for Bill and Frank (secondary characters who were presented much more fragmentarily in the game). In the series, the viewer follows their relationship over several decades, something that would be impossible to realize in the game format without sacrificing dynamism and player engagement. Thus, in this case, adaptation not only preserves the core ideas of the original but also expands its semantic horizons, employing cinematic means

to deepen immersion into the game world and reveal new character layers. All this supports the notion that intermedial interpretation presupposes not literal reproduction but reinterpretation adapted to the possibilities of the new medium.

It should be noted that the adaptation of video games represents an attempt to translate an experience that is inherently built on action, choice, and personal involvement into a form in which the viewer is only an observer. While literature or theater typically present a story in a fixed form, a video game offers something significantly more (a symbiosis of narrative, mechanics, decision-making, and dynamic interaction with the game world). During gameplay, the player does not merely observe the protagonist but control and embody them. In this sense, video games enable fundamentally different experiences that are difficult to replicate in cinema without loss. As M. J. P. Wolf (2008, p.285) notes in "The video game explosion: A history from PONG to PlayStation and beyond", this constitutes a shift from simulation to empathic emulation: "While film audience members watch a character's involvement in various situations provided by the storyline, perhaps imagining what it would be like if they were in a similar situation themselves, in the video game, the player causes on-screen events to happen by acting or reacting". For instance, in the *Mass Effect* series (BioWare, 2007–2017), the player decides whom to save, which relationships to pursue with other characters, and whether to choose aggression or diplomacy. These choices affect not only the plot but also the perception of characters, the moral tone of the story, and the ending of the game. As N. Skubina (2024, p.257) observed in "Narrative video game as metamodern art": "Against

the backdrop of heightened interest in theories of simulation and the decentralisation of the subject, video games have become a unique space that grants players significant freedom within interactive narratives, allowing them to actively influence the development of events in virtual worlds”.

In conventional cinema, such variability is nearly impossible, though it does exist. The audiovisual work experiments with preserving the interactive nature of narrative (Bezruchko and Manuliak, 2019). A hybrid form has emerged that combines elements of both games and films (the interactive film). This is a specific type of audiovisual product in which the viewer is able to influence the course of the narrative by choosing the character's actions or the direction of events. The most well-known example of this format is the special episode of the anthology series *Black Mirror – Bandersnatch* (directed by David Slade, 2018), in which viewers are offered numerous choices that affect the plot and ending. Interactive films represent an attempt to preserve the idea of the “player as co-creator”, which is fundamental to video games.

Unlike traditional cinema where the plot unfolds in a fixed manner, the interactive format allows the viewer to make decisions that directly influence the course of events. For this reason, the experience approaches that of gameplay. P. Aleksandrov (2021) introduced a concept of “interactive narrative nonlinearity”, referring to a type of interaction that involves the user in constructing the narrative, enabling multiple story trajectories and variable endings that may differ with each viewing or playthrough. Such a principle underlies a number of game-centered film projects that experiment with modes of audience participation. Alongside the

forementioned *Bandersnatch* (2018), it is also worth mentioning *Late Shift* (directed by Tobias Weber, 2016), in which the audience makes decisions for the protagonist in real time, without the possibility to pause or rewind. The film contains 180 decision points that influence the narrative and lead to one of seven alternative endings.

In his work “The Hyperimmersive Turn and the Metaverse: Gamification of the Audiovisual Landscape”, I. Pecheranskyi (2025, p.166), likewise confirms the idea that gamification exerts a significant influence on the digital audiovisual environment, transforming the role of the viewer from a passive recipient into an active participant in the narrative. Due to the development of digital media and streaming services, the audience gains the ability to influence the development of the plot, which contributes to the dismantling of the traditionally fixed narrative structure of film and television products and ensures deeper emotional engagement.

There exist even deeper forms of immersion, in which a person becomes simultaneously a player, a viewer, and an actor fully transferred into the world of the game. The opportunity to combine the most advanced achievements of both the film and video game industries emerged with the arrival of VR technology, which enables the user to experience a full sense of presence in a virtual world. The user is able to control the character's body, move, and interact with objects and the environment. According to V. Volynets (2021, p.233) in the work “Virtual, augmented and mixed reality: essence of concepts and specificity of relevant computer systems”, “Virtual reality (VR) is a three-dimensional environment created through technical means, with which a person can interact and which is transmitted through visual, audi-

tory, tactile, or other sensations. The task of VR-immersion technologies is to simulate the brain's perception of the visible as real by means of specialised technological systems".

Using the example of the game *L.A. Noire: The VR Case Files* (Rockstar Games, 2017), O. Bezruchko and O. Anikina (2021, p.46) in their article "Modern Audiovisual Art within the Space of Internet Network: New Aspects of Interaction" note that it "allows the player to watch a movie and at the same time act as a detective". Combined with the development of artificial intelligence, video streaming and intelligent interfaces, VR technology opens fundamentally new possibilities for the film industry to experiment with film adaptations of video games.

Conclusions

As a result of this study, it is established that the screen adaptation of computer games represents a complex intermedial process that goes beyond the simple transfer of a storyline to the screen. The

theoretical analysis demonstrated that a successful adaptation of a video game requires not a literal reproduction of the gameplay experience but a creative reinterpretation that takes into account the specific features of cinematic language.

It is determined that the key challenge of video game adaptation lies in the transformation of an interactive experience into a linear narrative form. At the same time, cinema is discovering new ways to preserve elements of interactivity through interactive films and VR technologies, which indicates a growing interpenetration of these media forms.

This research shows that the most promising direction for development is not the opposition of video games and cinema but the search for hybrid forms that combine the strengths of both media. Technological advancements, particularly virtual reality and artificial intelligence, open new possibilities for the creation of unique audiovisual products in which viewers can become active participants in the narrative while retaining the aesthetic qualities of the cinematic art.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Александров, П., 2021. Нелінійний нарратив у медіакulturі або Що спільного у журналістиці з відеоіграми. *Медіакритика*, [online] 05 листопада. Доступно: <<http://mediakrytyka.lnu.edu.ua/novi-tehnologii-media/neliniynyy-narativ-u-mediakulturi-abo-scho-spilnoho-uzhurnalistyky-z-videoihramy.html>> [Дата звернення 19 лютого 2026].
- Безносенко, Д.О. та Пуніна, О.В., 2017. Екранізація як наслідок інтермедіального прочитання літературного твору (на прикладі прози І. Роздобудько). *Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філологія*, 17, с.11-17.
- Безручко, О. та Мануляк, А.-Н., 2019. Вплив кольору на глядацьку аудиторію інтерактивного телебачення. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.208-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185711>
- Безручко, О.В. та Поберайло, О.А. 2025. Еволюція кат-сцен в інтерактивній аудіовізуальній оповіді: класифікація функцій та характеристик. *Культура України*, [e-journal] 90, с.90-106. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.10>

- Волинець, В.О., 2021. Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем. *Питання культурології*, [e-journal] 37, с.231-243. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.37.2021.237322>
- Карацук, В., 2025. Вплив аудіовізуальних інновацій на когнітивні процеси. In: *Theoretical and practical aspects of modern scientific research*. V International Scientific and Practical Conference, Seoul, January 24, 2025. [e-book] Seoul: Case Co, pp.461-462. <https://doi.org/10.36074/logos-24.01.2025.102>
- Коновлицька, А. та Наконечна, О., 2022. Комп'ютерні ігри у світі сучасної людини. В: *Філософські виміри техніки*. Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів, Тернопіль, Україна, 1-2 грудня 2022 р. [online] Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, с.56-59. Доступно: <https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/39693/2/PDT_2022_Konoplytska_A-Computer_games_in_the_56-59.pdf> [Дата звернення 19 лютого 2026].
- Малецька, М., 2019. Відеогра як засіб соціальної комунікації. В: *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства*. Матеріали сьомої Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників, Суми, Україна, 18-19 квітня 2019 р. Суми: Сумський державний університет, с.354-359.
- Малюк, Є.О., 2021. *Відеогра як феномен сучасної медіакультури*. Кандидат наук. Київський національний університет культури і мистецтв
- Маренич, Н.А., 2013. Відеогра – мистецтво на стику постмодернізму та постмодернізму. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 3, с.13-17.
- Печеранський, І., 2025. Гіперімерсивний поворот і Метавесвіт: гейміфікація аудіовізуального ландшафту. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 8 (1), с.165-173. <https://doi.org/10.31866/26172674.8.1.2025.332437>
- Пожарицька, О.О., 2021. Жанрова таксономія відеоігор. *Нова філологія*, [e-journal] 2 (81), с.66-75. <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2021-81-2-9>
- Скубіна, Н.С., 2024. Наративна відеогра як мистецтво метамодерну. *Культурологічний альманах*, [e-journal] 4, с.256-262. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2024.4.29>
- Федоренко, В. та Суліма, Н., 2023. Екранізація в сучасному аудіовізуальному виробництві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 6 (2), с.213-223. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289308>
- Хайло, А., 2021. Об'єкт дослідження: відеоігри. *Вісник Книжкової палати*, [e-journal] 11, с.25-36. [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11\(304\).25-36](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36)
- Чміль, Г.П., Корабльова, Н.С. та Безручко, О.В., 2024. Номо villicus у сучасному екранному середовищі. В: *Мистецтвознавство. Соціальні комунікації. Медіапедагогіка*. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, Т.10, с.214-240.
- Ширман, Р., Котляр, С. та Супрун-Живодрова, А., 2018. Семіотична концепція в кінематографі. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2, с.79-88. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151819>
- Bezruchko, O. and Anikina, O., 2021. Modern audiovisual art within the space of Internet network: new aspects of interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.43-51. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076>

- Chmil, H., Korablova, N., Bezruchko, O. and Zhukova, N., 2024. Homovillicus in the cinema environment: justifiably and limits of the index. *Convergences-Journal of Research and Arts Education*, [e-journal] 17 (33). pp.123-142. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.235>
- Gavran, I., Stoian, S., Rohozha, M., Vilchynska, I. and Pletsan, K., 2023. Visual practices of human creation in postmodern culture. *Heranca-Revista De Historia Patrimonio e Cultura*, [e-journal] 6 (2), pp.245-254. <https://doi.org/10.52152/heranca.v6i2.721>
- Liu, Y. and Shrum, L.J., 2002. What is Interactivity and is it Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person, and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness. *Journal of Advertising*, [e-journal] 31 (4), pp.53-64. <https://doi.org/10.1080/00913367.2002.10673685>
- Robson, J. and Meskin, A., 2019. Videogames and Film. In: N. Carroll, L.T. Di Summa and S. Loht eds., *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*. Cham: Palgrave Macmillan, pp.971-994. https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1_41
- Wolf, M.J. P. ed., 2008 *The video game explosion : a history from PONG to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood Press.

REFERENCES

- Aleksandrov, P., 2021. Neliniyniy naratyv u mediakulturi abo Shcho spilnoho u zhurnalistyky z videoihramy [Nonlinear narrative in media culture or What journalism has in common with video games]. *Mediakrytyka*, [online] November 5. Available at: <<http://mediakrytyka.lnu.edu.ua/novi-tehnologii-media/neliniynyy-naratyv-u-mediakulturi-abo-scho-spilnoho-u-zhurnalistyky-z-videoihramy.html>> [Accessed 19 February 2026].
- Beznosenko, D.O. and Punina, O.V., 2017. Ekranizatsiia yak naslidok intermedialnoho prochyttannia literaturnoho tvorcu (na prykladi prozy I. Rozdobudko) [Film adaptation as a result of the intermediate reading of literary WORK (based on Irene Rozdobudko's prose)]. *Bulletin of Mariupol State University. Series: Philology*, 17, pp.11-17.
- Bezruchko, O. and Anikina, O., 2021. Modern audiovisual art within the space of Internet network: new aspects of interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.43-51. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076>
- Bezruchko, O. and Manuliak, A.-N., 2019. Vplyv koloru na hliadatsku audytoriiu interaktyvnoho telebachennia [The Color Influence on the Audience of Interactive Television]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.208-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185711>
- Bezruchko, O.V. and Poberailo, O.A. 2025. Evoliutsiia kat-stsen v interaktyvni audiovizualnii opovid: klasyfikatsiia funktsii ta kharakterystyk [The evolution of cut scenes in interactive audiovisual narrative: classification of functions and characteristics]. *Culture of Ukraine*, [e-journal] 90, pp.90-106. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.10>
- Chmil, H., Korablova, N., Bezruchko, O. and Zhukova, N., 2024. Homo villicus in the cinema environment: justifiably and limits of the index. *Convergences-Journal of Research and Arts Education*, [e-journal] 17 (33). pp.123-142. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.235>
- Chmil, H.P., Korablova, N.S. and Bezruchko, O.V., 2024. Homo villicus u suchasnomu ekrannomu seredovyshchi [Homo villicus in the modern screen environment]. In: *Mystetstvoznavstvo*.

- Sotsialni komunikatsii. Mediapedahohika [Art History. Social Communications. Media Pedagogy]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, Vol.10, pp.214-240.
- Fedorenko, V. and Sulima, N., 2023. Ekranizatsiia v suchasnomu audiovizualnomu vyrobnytstvi [Screen Adaptation in Modern Audiovisual Production]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.213-223. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289308>
- Gavran, I., Stoian, S., Rohozha, M., Vilchynska, I. and Pletsan, K., 2023. Visual practices of human creation in postmodern culture. *Heranca-Revista De Historia Patrimonio e Cultura*, [e-journal] 6 (2), pp.245-254. <https://doi.org/10.52152/heranca.v6i2.721>
- Karashchuk, V., 2025. Vplyv audiovizualnykh innovatsii na kohnityvni protsesy [The impact of audiovisual innovations on cognitive processes]. In: *Theoretical and practical aspects of modern scientific research*. V International Scientific and Practical Conference, Seoul, January24, 2025. [e-book] Seoul: Case Co, pp.461-462. <https://doi.org/10.36074/logos-24.01.2025.102>
- Khailo, A., 2021. Obiekt doslidzhennia: videoihry [Object of study: video games]. *Bulletin of the Book Chamber*, [e-journal] 11, pp.25-36. [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11\(304\).25-36](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36)
- Konoplytska, A. and Nakonechna, O., 2022. Kompiuterni ihry u sviti suchasnoi liudyny [Computer games in the world of modern man]. In: *Filosofski vymiry tekhniky* [Philosophy technology aspects]. International scientific and practical conference of young scientists and students, Ternopil, Ukraine, December 1-2, 2022. [online] Ternopil: Ternopil Ivan Puluj National Technical University, pp.56-59 Available at: <https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/39693/2/PDT_2022_Konoplytska_A-Computer_games_in_the_56-59.pdf> [Accessed 19 February 2026].
- Liu, Y. and Shrum, L.J., 2002. What is Interactivity and is it Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person, and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness. *Journal of Advertising*, [e-journal] 31 (4), pp.53-64. <https://doi.org/10.1080/00913367.2002.10673685>
- Maletska, M., 2019. Videohra yak zasib sotsialnoi komunikatsii [Video game as a means of social communication]. In: *Sotsialno-humanitarni aspekty rozvytku suchasnoho suspilstva* [Socio-humanitarian aspects of the development of modern society]. Proceedings of the Seventh All-Ukrainian Scientific Conference of Students, Postgraduate Students, Teachers and Staff, Sumy, Ukraine, April 18–19, 2019. Sumy: Sumy State University, pp.354-359.
- Maliuk, Ye.O., 2021. *Videohra yak fenomen suchasnoi mediakultury* [Video game as a phenomenon of modern media culture]. Candidate of Sciences. Kyiv National University of Culture and Arts.
- Marenych, N.A., 2013. Videohra – mystetstvo na styku postmodernizmu ta postpostmodernizmu [Videogame – art on the verge of postmodernism and postpostmodernism]. *Bulletin of the Kharkiv state academy of Design and Arts*, 3, pp.13-17.
- Pecheranskyi, I., 2025. Hiperimersyvnyi povorot i Metavesvit: heimifikatsiia audiovizualnoho landshaftu [The Hyperimmersive Turn and the Metaverse: Gamification of the Audiovisual Landscape]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 8 (1), pp.165-173. <https://doi.org/10.31866/26172674.8.1.2025.332437>
- Pozharytska, O.O., 2021. Zhanrova taksonomiia videoihor [Videogames genre taxonomy]. *New philology*, [e-journal] 2 (81), pp.66-75. <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2021-81-2-9>
- Robson, J. and Meskin, A., 2019. Videogames and Film. In: N. Carroll, L.T. Di Summa and S. Loht eds., *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*. Cham: Palgrave Macmillan, pp.971-994. https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1_41

Shyrman, R., Kotliar, S. and Suprun-Zhyvodrova, A., 2018. Semiotychna kontsepsiia v kinematohrafii [Semiotics of Cinema]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2, pp.79-88. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151819>

Skubina, N.S., 2024. Naratyvna videohra yak mystetstvo metamodernu [Narrative video game as metamodern art]. *Culturological almanac*, [e-journal] 4, pp.256-262. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2024.4.29>

Volynets, V.O., 2021. Virtualna, dopovnena i zmishana realnist: sutnist poniat ta spetsyfika vidpovidnykh kompiuternykh system [Virtual, augmented and mixed reality: essence of concepts and specificity of relevant computer systems]. *Issues in Cultural Studies*, [e-journal] 37, pp.231-243. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.37.2021.237322>

Wolf, M.J. P. ed., 2008 *The video game explosion : a history from PONG to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood Press.

Received: 20.02.2026; Accepted: 18.04.2026

The article was first published online: 26.05.2026

ЕКРАНІЗАЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У КІНЕМАТОГРАФІ: ВІД ІНТЕРАКТИВНОСТІ ДО НАРАТИВНОСТІ

Ігор Барба^{1а}, Владислав Григорчук^{2а}

¹заслужений діяч мистецтв України, професор кафедри звукорежисури;
e-mail: igorbarba1@gmail.com; ORCID: 0000-0002-1707-3244

²магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва,
e-mail: vlad.kreepер@gmail.com; ORCID: 0009-0007-5864-8028;

^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

Анотація

Мета статті – проаналізувати процес переходу інтерактивного досвіду комп'ютерних ігор у наративну структуру кіноадаптацій, визначити специфіку екранізацій відеоігор у сучасному кінематографі, встановити ключові труднощі під час трансформації інтерактивних механік у лінійний наратив, довести важливість урахування особливостей комп'ютерних ігор у процесі їх кінематографічної адаптації. **Методологія дослідження** полягає у застосуванні таких методів: теоретичного – для аналізу наукових праць, що висвітлюють проблематику інтермедіальності, екранізації, розвитку відеоігор як культурного явища та їх взаємодії з кінематографом; порівняльного – для дослідження традиційних форм екранізації літературних творів та специфіки адаптації відеоігор, виявлення спільних і відмінних рис у процесах трансформації різних медіапродуктів; компаративного аналізу – для зіставлення характеристик відеоігор та кінематографа, встановлення особливостей їх семіотичних систем та наративних структур; історичного методу – для висвітлення етапів еволюції відеоігор (від простих експериментальних програм до складних інтерактивних медіапродуктів); методу узагальнення – для систематизації теоретичних підходів до проблеми екранізації та формулювання концептуальних висновків щодо перспектив розвитку гібридних медіаформ. **Наукова новизна.** У статті вперше розглянуто процес екранізації відеоігор як форму інтермедіального переосмислення, що потребує адаптації сюжету та інтерактивного досвіду. Обґрунтовано, що традиційний підхід до екранізації є недостатнім у відеоіграх, оскільки не враховує унікальної ролі гравця як активного учасника. Визначено, що саме через впровадження нових форматів можливо досягти балансу між глядацьким та ігровим досвідом, зберігаючи глибину першоджерела. Проаналізовано приклади трансмедійних адаптацій, які демонструють успішну інтеграцію механік і наративів з відеоігор у кіномистецтво. **Висновки.** У дослідженні виявлено ключову суперечність адаптації – необхідність жертвувати інтерактивністю геймплею на користь лінійної наративної структури кіно. Крім того, простежено розвиток нових комбінацій, зокрема інтерактивних фільмів та VR-технологій, які зберігають елементи інтерактивності. Встановлено, що перспективним напрямом є створення унікальних аудіовізуальних продуктів, де глядач може брати участь у наративі.

Ключові слова: комп'ютерна гра; відеогра; кіноадаптація; екранізація; наратив; інтерактивність; мистецтво; медіа



DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361860

УДК 78:791

РОЛЬ МУЗИКИ У ФОРМУВАННІ АТМОСФЕРИ ФІЛЬМУ

Олександр Лішафай^{1ab}, Станіслав Гащенко^{2b}

¹заслужений діяч мистецтв України, професор кафедри звукорежисури;
e-mail: lishafay2016@gmail.com; ORCID: 0000-0003-0812-6356

²магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;
e-mail: staslarin42@gmail.com; ORCID: 0009-0004-2407-2874

^aКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

^bКиївський університет культури, Київ, Україна

Ключові слова:

музика;
саундтрек;
емоційна атмосфера;
лейтмотив;
аудіовізуальний твір;
кінематограф;
візуальний наратив

Анотація

Мета статті – проаналізувати функції музики у формуванні емоційної атмосфери фільму; визначити специфіку використання музичного супроводу як художнього засобу у візуальному наративі; обґрунтувати механізми впливу музики на сприйняття аудіовізуального твору з урахуванням жанрових і стилістичних особливостей кіномистецтва. **Методологія дослідження** ґрунтується на застосуванні комплексу методів: теоретичного – для вивчення фахової літератури з кіномистецтва, музикознавства та семіотики аудіовізуального мистецтва; структурно-семантичного – для аналізу музичних тем, лейтмотивів, інтонаційної структури та звукових рішень у контексті кінематографічної мови, а також вивчення їхнього семантичного навантаження та впливу на сприйняття фільму; компаративного – для зіставлення підходів до використання музики в класичних і сучасних кінематографічних практиках, виявлення спільних рис і відмінностей. **Наукова новизна** полягає у комплексному осмисленні музики як автономного художнього компонента, здатного не лише доповнювати зображення, а й формувати окремий рівень смислів у фільмі. Здійснено спробу систематизації функцій музики в контексті жанрової типології кіно. Підкреслено роль саундтреку у створенні наративної напруги, трансляції психологічного стану персонажів і формуванні авторського стилю. **Висновки.** Результати дослідження засвідчують, що музика в кіно виконує значно ширші функції, ніж декоративне або фонове оформлення. Вона стає інструментом емоційного програмування глядача, визначаючи темп сцени, ритм монтажу та тональність сприйняття зображення. Саундтрек здатен не тільки коментувати події, а й створювати їхній підтекст, вибудовуючи атмосферу, яка впливає на інтерпретацію візуального ряду. Такий інтегрований підхід до звукового

дизайну, заснований на симбіозі художнього задуму та технологічних можливостей, визначає музику як ключовий чинник забезпечення цілісності аудіовізуального твору.

Як цитувати:

Лішафай, О. та Гащенко, С., 2026. Роль музики у формуванні атмосфери фільму. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 9 (1), с.92-102.

Формулювання проблеми

Музика відіграє ключову роль у формуванні атмосфери фільму, виконуючи не лише естетичну, а й глибоку семіотичну функцію, яка впливає на інтерпретацію глядачем зображуваного. Її здатність викликати емоційні реакції та формувати внутрішній настрій сцени сприяє глибшому зануренню у кінематографічний наратив. Завдяки цій властивості музика стає не лише фоновим супроводом, а повноцінним інструментом художнього вираження, що визначає ритм, темп і драматургічну напругу твору.

В умовах стрімкого технічного розвитку кіноіндустрії та зростання візуальних можливостей особливого значення набуває музичний супровід, який зберігає найбільший потенціал для інновацій у сфері створення унікальної кінематографічної атмосфери. Музика здатна компенсувати дефіцит оригінальності в сюжетних або візуальних рішеннях, підсилюючи або трансформуючи смислові акценти сцени через емоційну експресію. Такий синтез аудіального та візуального чинників забезпечує цілісність сприйняття фільму як емоційного та естетичного досвіду.

Попри наявність значної кількості наукових праць, недостатньо дослідженим залишається питання визначення музичних засобів, що найефективніше сприяють формуванню виразної ат-

мосфери фільму. Дослідження цього аспекту дає змогу глибше зрозуміти роль саундтреку не лише як супровідного, а і як самостійного мистецького компонента з власною естетикою. У контексті сучасного кіномистецтва аналіз музики як інструменту атмосферотворення відкриває нові перспективи для розвитку як теоретичних концепцій, так і практичних підходів у сфері аудіовізуального мистецтва.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

У дослідженні Л. Рязанцева та Є. Євдокименко (Riazantsev and Yevdokimenko, 2021) розглянуто етапи виробництва звуку в кіно, зокрема визначено менеджмент звукового процесу як складну систему, де музика постає не лише супровідним елементом, а стратегічним компонентом режисерського задуму.

Історичні аспекти становлення звукового кіно у 1930–1940-х рр. висвітлено у працях О. Безручка (2016), а розвиток звукових практик у 1950–1960-х рр. – у дослідженнях О. Чупринського та О. Безручка (2019).

Функціональні аспекти звуку в сучасному екранному мистецтві дослідили В. Папченко та В. Сілін (2019), О. Безручко (2020), І. Гавран, Є. Марандін (Gavran and Marandin, 2022). Автори акцентують на ролі звуку як складника екранного дискурсу, що має ав-

тономну семіотичну та емоційну вагу, здатну формувати нові сенси у взаємодії з візуальним рядом.

В. Миславський (2024) зосереджується на аналітичному підході до вивчення звукового компонента аудіовізуального твору, окресливши ключові підходи до його дослідження як естетичного й комунікативного інструменту.

Т. Юник, Л. Рязанцев і С. Горевалов (Yunyk, Riazantsev and Horevalov, 2022), О. Горошко та О. Безручко (2023), І. Гавран, Є. Ніколайченко (Gavran and Nikolaichenko, 2023) досліджували технічні аспекти аудіовиробництва, а також окреслили сучасні методи запису звуку, які впливають на якість і художню цінність кіномузики.

Специфіку звукових ефектів у художньому кіно проаналізували В. Скуратівський і В. Андрієнко (2023), які розглядають їх як елемент візуального занурення, що часто функціонує синхронно з музикою.

Особливе місце у сучасних дослідженнях займає праця Т. Юник і М. Царева (2021), які аналізують функціонування саундтреку в сучасному кінематографі як жанроформувального засобу.

А. Медведєва та В. Лук'яненко (2019), О. Безручко і Н. Бойчук (2025) підкреслили, що музика здатна не лише супроводжувати візуальний образ, а й конструювати смислові горизонти малих форм аудіовізуального твору – відеокліпів.

А. Ананіїв, І. Барба та С. Железняк (2018) розглянули перспективи впровадження європейського звукового стандарту R128 в українській кіноіндустрії, підкреслюючи його вплив на формування нових підходів до створення та інтеграції кіномузики.

Ч. Вей, Т. Кронланд-Мартіне, Я. Фраші та М. Бартет (Wei et al., 2022) дослідили,

що музика суттєво змінює емоційне сприйняття фільму, зокрема у сценах напруги, небезпеки чи інтимної близькості. С. Женг (Zhuang, 2023) у дослідженні структури наративу фільму розглядає музику як активний інструмент смислового монтажу, що керує ритмом розповіді, посилює драматургічні повороти та з'єднує фрагменти в єдину емоційну лінію. Н. Ді Стефано (Di Stefano, 2023) акцентував на здатності тембру викликати атмосферні переживання, підкреслюючи, що музичні елементи не лише передають емоцію, а й формують просторово-афективне середовище сцени.

Метою статті є всебічний аналіз функцій музики у процесі формування емоційної атмосфери фільму з урахуванням її впливу на глядацьке сприйняття та інтерпретацію екранного твору. У межах представленої мети передбачено виявити специфіку використання музичного супроводу як повноцінного художнього засобу, що інтегрується у візуальний наратив і сприяє побудові драматургії фільму. Також важливо обґрунтувати механізми впливу музики на сприйняття аудіовізуального продукту з урахуванням жанрових і стилістичних особливостей кіномистецтва, що дає змогу розкрити її роль у створенні цілісного естетичного простору стрічки.

Основний матеріал дослідження

Музика є вагомим складником кіномистецтва, здатним виконувати як суто емоційну, так і структурну функцію. Вона не лише супроводжує візуальні образи, а й активно формує атмосферу, задає ритм і настрій, допомагає глядачеві емоційно залучитися до подій на екрані. Атмосфера фільму

як складне поєднання візуальних, звукових і наративних елементів значною мірою залежить від музичного супроводу, який функціонує на рівні глядацького підсвідомого сприйняття. На відміну від діалогу чи конкретних шумів, музика часто функціонує як емоційне тло, що проникає в підсвідомість глядача й формує атмосферу сцени поза межами буквального зображення. Вона здатна підсилити драматичну напругу, створити очікування, викликати тривогу або, навпаки, забезпечити емоційне розрядження, відкриваючи доступ до внутрішньої структури наративу. Через темп, тональність, інструментальне забарвлення та повторюваність музичних тем створюється психологічне налаштування глядача на певний тип емоційного сприйняття, що надає сцені глибини та смислового резонансу.

Особливого значення музика набуває в епізодах, де візуальний складник є мінімалістичним або цілеспрямовано позбавленим динаміки: саме за таких умов музичний супровід постає основним носієм ритму та драматургічного напруження. Його атмосферотворча функція виявляється у здатності не лише підкреслити стилістику фільму, а й сформувати естетичну єдність епізоду, транслюючи прихований емоційний шар. Як зауважує В. Миславський (2024, с.168) у дослідженні «Аналіз звукового компонента аудіо-візуального твору: сучасні дослідження»: «Вплив звуку на сприйняття глядача в кіно, за деякими оцінками, сягає 60 %, значно переважаючи вплив зображення», що підкреслює первинну силу акустичного виміру у формуванні кінематографічної емоційності.

У контексті візуального наративу саундтрек відіграє не лише атмосфе-

ротворчу, а й характерологічну функцію, стаючи інструментом розкриття внутрішнього світу персонажів. Музичні теми, які супроводжують появу того чи іншого героя, часто виконують роль емоційного маркера, що транслює глядачеві неочевидні риси характеру або еволюцію внутрішнього стану. Вибір тембру, ритмічного малюнка, інструментального забарвлення та гармонічної структури саундтреку дає змогу передати психологічну складність персонажа без прямої вербалізації чи зображального акценту. Т. Юник і М. Царев (2021, с.73) у дослідженні «Саундтрек в сучасному кіно» зазначають, що «саундтрек працює на рівні внутрішнього інструменту кіно, допомагаючи розкривати характери персонажів завдяки жанрово-тембральним особливостям музики». Така функція музичного супроводу підкреслює його автономність як виразного засобу, що не лише супроводжує дію, а й структурує внутрішній вимір фільму, взаємодіючи зі сценарієм, акторською грою та загальною стилістикою твору.

Технічні інновації значно розширили можливості музичного оформлення, перетворивши звук на просторово-часовий складник наративу. Особливої ваги набуває просторове розміщення музики у межах екранного простору, що дає змогу досягати ефекту повного занурення глядача. Завдяки інтеграції багатоканальних технологій, таких як Dolby Atmos, з'явилася здатність не лише точно локалізувати джерело звуку, а й «рухати» його разом із глядачем у віртуальному просторі. Як слушно зазначають В. Папченко та В. Сілін (2019, с.205) у статті «Звук у сучасному екранному дискурсі»: «З впровадженням багатоканального запису/відтворення звуку у практику виробництва

кіно стала можливою не тільки локалізація звуку у просторі екрана, але і рух звуку поряд з глядачем». У такому підході музика стає елементом середовища, що формує відчуття присутності й емоційну динаміку сцени.

У процесі формування емоційної атмосфери фільму музика не функціонує ізольовано від інших складників – вона інтегрується у загальну аудіовізуальну тканину твору. Її художня ефективність залежить не лише від технічної досконалості, а й від здатності взаємодіяти з візуальними та нарративними елементами в межах концептуальної єдності. У цьому контексті саундтрек перестає бути другорядним тлом, а перетворюється на активного учасника смислотворчого процесу. Як зауважує О. Ландяк (2017, с.217) у статті «Аудіовізуальне мистецтво як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі»: «Зовнішня технологічна мультимедійність поступається концепції творчої цілісності, що стає визначною ознакою для дефініції аудіовізуального твору як основного складника денотативного поля "аудіовізуального мистецтва"». Через таку інтеграцію музика стає не лише емоційним маркером, а структурною частиною художнього висловлювання, що працює на глибинному рівні взаємодії форми і змісту. Яскравим прикладом такої єдності є фільм К. Нолана «Інтерстеллар» (2014), де музика Г. Ціммера не просто супроводжує візуальне дійство, а формує цілісне відчуття простору, часу та внутрішнього стану героїв, занурюючи глядача в складний емоційний і філософський контекст.

Важливо враховувати когнітивний складник: глядач не є пасивним споживачем, а носієм культурного й емоцій-

ного досвіду, що зумовлює особливості реагування на музичний супровід. Звукові образи, знайомі за попкультурними чи жанровими шаблонами, здатні викликати миттєві асоціації, активізувати пам'ять і формувати очікування ще до розгортання візуального нарративу. Як зазначають Т. Юник і М. Царев (2021, с.73), «з погляду когнітивного підходу, середньостатистичний глядач має великий досвід сприйняття сучасної музики, тому її вплив на цільову аудиторію сягає максимального рівня». Це, як зазначено у статті О. Безручка та О. Горошка «Створення музики до фільму з використанням віртуальних електронних інструментів: теоретичні та практичні аспекти» (2023), дає змогу композитору працювати з уже наявним емоційним потенціалом аудиторії, трансформуючи його в конкретне смислове переживання, що значно підсилює драматургію фільму.

У процесі формування емоційної атмосфери фільму музика виконує роль самостійного виразного інструменту, що має потенціал створювати відчутні переживання. Музика конструює атмосферу, яка не завжди опосередкована дією, але здатна безпосередньо актуалізувати глядацьку емоційність. Слушною є думка Н. Ді Стефано (Di Stefano, 2023, р.2632) у дослідженні «Музичні емоції та тембр: від експресивності до атмосфери», який зазначає, що «атрибути, що зазвичай асоціюються з атмосферою, такі як зовнішність, безпосередність та емоційність, у фундаментальний спосіб також стосуються музичної експресивності». Ця характеристика яскраво виявляється, наприклад, у фільмі «Вона» (2013) режисера С. Джонза, де меланхолійний саундтрек створює ніжну, інтимну атмосферу, відобража-

ючи вразливість головного героя і тонку межу між реальним та віртуальним.

Показовим у цьому контексті є фільм «Під шкірою» (2013) режисера Дж. Глейзера, у якому дозорієнтуючий, монотонний саундтрек Міки Леві виконує роль психологічного резонатора, занурюючи глядача у стан тривоги, відчуження й екзистенційної порожнечі, що відповідає позаземній природі головної героїні та її поступовому набуттю людяності. Така звукова естетика функціонує не як фонове оформлення, а як самодостатній художній жест. Саме ця емоційна щільність, яку створює музика, робить її не другорядним компонентом, а повноцінним складником авторського висловлювання.

У режисерській та операторській практиці музика розглядається як інструмент, що дає змогу точніше структурувати емоційний простір кадру та ритмічну організацію сцени. Її інтеграція відбувається не після зйомок, а часто ще на етапі постановки, де темп, світло, динаміка руху камери та мізансцена підлаштовуються під акустичний настрій.

Саундтрек стає елементом сценографії, здатним як увиразнити режисерський задум, так і надати сцені внутрішньої контрапунктності. Така робота потребує від творчої команди не тільки чуття, але й високої технічної компетенції. Як зазначають Л. Рязанцев та Є. Євдокименко (Riazantsev and Yevdokymenko, 2021, p.248) у дослідженні «Менеджмент етапів виробництва звуку в кіно»: «Звукодизайн – це не лише мистецтво, але й високий рівень технічної обізнаності. Це постійний творчий пошук, що потребує від звуко-режисера ухвалення креативних рішень із використанням як аналогових, так і цифрових інструментів». У цьому сенсі музика – це не лише засіб оформлення,

а співтворець кіномови, що дає змогу поєднати технічну точність і художню інтуїцію у візуально-аудіальному акті.

Висновки

Узагальнюючи результати дослідження, можна стверджувати, що музика у фільмі не виконує другорядну функцію супроводу, а є повноцінним елементом наративу. Її участь у формуванні емоційного ландшафту сцени відбувається не лише на рівні посилення драматургії, а й через створення просторової, психологічної та жанрової єдності. У цьому сенсі музика не просто віддзеркалює настрій, а конструює його, постаючи інструментом смислотворення.

Визначальною є здатність музики до міжрівневої взаємодії: з акторською грою, ритмом монтажу, візуальною композицією та когнітивними очікуваннями глядача. Музика формує атмосферу, що резонує з досвідом аудиторії, використовуючи жанрові коди та культурні архетипи для створення глибшого емоційного ефекту. Унаслідок цього музичний супровід постає не лише як допоміжний засіб, а як повноцінна художня стратегія, що здатна трансформувати смисли фільму.

Аналіз сучасних досліджень і практичних прикладів дав змогу визначити музику як автономний компонент кіномови, що діє в умовах постійного технологічного та художнього оновлення. Її функціонування передбачає високий рівень інтеграції технічних засобів і художніх інтенцій, що виводить звуко-режисуру і композиторську роботу на рівень креативного авторства. Відтак музика у фільмі – це не просто емоційний шар, а складник, який визначає ритм, інтонацію та настрій усього аудіо-візуального висловлювання.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Ананьев, А., Барба, І. та Железняк, С., 2018. Проблематика і перспективи впровадження європейського звукового стандарту R128. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2, с.60-68. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151811>
- Безручко, О. та Бойчук, Н., 2025. Музичний відеокліп у сучасному медійному просторі. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 8 (2), с.209-222. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.2.2025.347801>
- Безручко, О. та Горошко, О., 2023. Створення музики до фільму з використанням віртуальних електронних інструментів: теоретичні та практичні аспекти. *Соціально-гуманітарний вісник*, 45, с.180-184.
- Безручко, О., 2016. Музична кінокомедія "Інтриган" як переломний момент у долі українського режисера театру і кіно Я. І. Урінова. *Культура і мистецтво у сучасному світі*, 17, с.130-137.
- Безручко, О., 2020. Особливості співпраці режисера-постановника та звукорежисера під час створення звукового образу фільму. В: *Довженківські читання*. Матеріали V круглого столу, м. Київ, Україна, 7 вересня 2020 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, с.8-11.
- Горошко, О. та Безручко, О., 2023. Взаємодія композитора і режисера в процесі написання кіномузики. В: *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір*. Матеріали VII Всеукраїнської наукової конференції, м. Київ, Україна, 02 листопада 2023 р. Київ: Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, с.164-167.
- Ландяк, О., 2017. «Аудіовізуальне мистецтво» як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Мистецтвознавство*, 1, с.213-223.
- Медведева, А. та Лук'яненко, В., 2019. Виникнення і становлення кліпу: музичний контекст. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.156-164. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185691>
- Миславський, В., 2024. Аналіз звукового компонента аудіовізуального твору: сучасні дослідження. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (1), с.166-173. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302778>
- Папченко, В. та Сілін, В., 2019. Звук у сучасному екранному дискурсі. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.200-207. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185710>
- Скуратівський, В. та Андрієнко, В., 2023. Специфіка звукових ефектів в ігровому кіно. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 6 (2), с.204-212. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289307>
- Чупринський, О. та Безручко, О., 2019. Системи запису звуку в кіно 50-60-х рр. ХХ ст. В: *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство*. Міжнародна науково-практична конференція, м. Київ, Україна, 20-21 березня 2019 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, Т. 2, с.41-42.

- Юник, Т. та Царев, М., 2021. Саундтрек в сучасному кіно. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 4 (1), с.67-77. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235086>
- Di Stefano, N., 2023. Musical Emotions and Timbre: from Expressiveness to Atmospheres. *Philosophia*, [e-journal] 51, pp.2625-2637 <https://doi.org/10.1007/s11406-023-00700-6>
- Gavran, I. and Marandin, Y., 2022. Features of Sound Recording in Open Space. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.173-180. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269520>
- Gavran, I. and Nikolaichenko, Y., 2023. Sound Director in Modern Program Content of TV Channels. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.29-37. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279231>
- Riazantsev, L. and Yevdokymenko, Y., 2021. Managing Stages of Film Sound Production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.244-251. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248702>
- Wei, C., Kronland-Martinet, T., Frachi, Y. and Barthelet, M., 2022. Influence of Music on Perceived Emotions in Film. *Journal of the Audio Engineering Society. Audio Engineering Society*. [online] Available at: <https://www.researchgate.net/publication/371226360_Influence_of_Music_on_Perceived_Emotions_in_Film> [Accessed 10 February 2026].
- Yunyuk, T., Riazantsev, L. and Horevalov, S., 2022. Modern Sound Recording Technologies. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.64-69. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257180>
- Zhuang, C., 2023. The Roles of Music in Films. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, [e-journal] 23, pp.596-600. <https://doi.org/10.54097/ehss.v23i.13123>

REFERENCES

- Ananiev, A., Barba, I. and Zheliezniak, S., 2018. Problematyka i perspektyvy vprovadzhennia yevropeiskoho zvukovoho standartu R128 [Problems and Prospects of Introduction of the European Sound Standard R128]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2, pp.60-68. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151811>
- Bezruchko, O. and Boichuk, N., 2025. Muzychnyi videoklip u suchasnomu mediinomu prostori [Music Videos in the Modern Media Space]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 8 (2), pp.209-222. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.2.2025.347801>
- Bezruchko, O. and Horoshko, O., 2023. Stvorennia muzyky do filmu z vykorystanniam virtualnykh elektronnykh instrumentiv: teoretychni ta praktychni aspekty [Creating music for a film using virtual electronic instruments: theoretical and practical aspects]. *Social and humanitarian bulletin*, 45, pp.180-184.
- Bezruchko, O., 2016. Muzychna kinokomediia "Intryhan" yak perelomnyi moment u doli ukrainskoho rezhysera teatru i kino Ya. I. Urinova [The musical film comedy "Intrigan" as a turning point in the fate of the Ukrainian theater and film director Ya. I. Urinov]. *Culture and arts in the modern world*, 17, pp.130-137.
- Bezruchko, O., 2020. Osoblyvosti spivpratsi rezhysera-postanovnyka ta zvukorezhysera pid chas stvorennia zvukovoho obrazu filmu [Peculiarities of cooperation between a director and

a sound engineer when creating a film's sound image]. In: *Dovzhenkivski chytannia* [Dovzhenko Readings]. Materials of the V round table, Kyiv, Ukraine, September 7, 2020. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, pp.8-11.

Chuprynskyi, O. and Bezruchko, O., 2019. Systemy zapysu zvuku v kino 50-60-kh rr. XX st. [Sound recording systems in cinema of the 50s-60s of the 20th century]. In: *Ukraina u svitovykh hlobalizatsiinykh protsesakh: kultura, ekonomika, suspilstvo* [Ukraine in world globalization processes: culture, economy, society]. International scientific and practical conference, Kyiv, Ukraine, March 20-21, 2019. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, Vol. 2, pp.41-42.

Di Stefano, N., 2023. Musical Emotions and Timbre: from Expressiveness to Atmospheres. *Philosophia*, [e-journal] 51, pp.2625-2637 <https://doi.org/10.1007/s11406-023-00700-6>

Gavran, I. and Marandin, Y., 2022. Features of Sound Recording in Open Space. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.173-180. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269520>

Gavran, I. and Nikolaichenko, Y., 2023. Sound Director in Modern Program Content of TV Channels. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.29-37. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279231>

Horoshko, O. and Bezruchko, O., 2023. Vzaiemodiia kompozytora i rezhysera v protsesi napysання kinomuzyky [The interaction of the composer and director in the process of writing film music]. In: *Kultura i mystetstvo: suchasnyi naukovyi vymir* [Culture and art: a modern scientific dimension]. Materials of the VII All-Ukrainian scientific conference, Kyiv, Ukraine, November 2, 2023. Kyiv: National Academy of Culture and Arts Management, pp.164-167.

Landiak, O., 2017. "Audiovizualne mystetstvo" yak kontsept u suchasnomu mystetstvoznavchomu dyskursi ["Audiovisual Art" as a Concept in Contemporary Art Discourse]. *The Scientific Issues of Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University. Series: pedagogy*, 1, pp.213-223.

Medvedieva, A. and Lukianenko, V., 2019. Vynyknennia i stanovlennia klipu: muzychnyi kontekst [The Emergence and Formation of the Clip: the Musical Context]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.156-164. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185691>

Myslavskiy, V., 2024. Analiz zvukovoho komponenta audiovizualnoho tvor: suchasni doslidzhennia [Analysis of the Audiovisual Work's Sound Component: Modern Research]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (1), pp.166-173. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302778>

Papchenko, V. and Silin, V., 2019. Zvuk u suchasnomu ekrannomu dyskursi [Sound in Modern Screen Discourse]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.200-207. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185710>

Riazantsev, L. and Yevdokymenko, Y., 2021. Managing Stages of Film Sound Production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.244-251. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248702>

Skurativskiy, V. and Andriienko, V., 2023. Spetsyfika zvukovykh efektiv v ihrovomu kino [Specifics of Sound Effects in Feature Films]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.204-212. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289307>

Wei, C., Kronland-Martinet, T., Frachi, Y. and Barthelet, M., 2022. Influence of Music on Perceived Emotions in Film. *Journal of the Audio Engineering Society. Audio Engineering Society*. [online]

Available at: <https://www.researchgate.net/publication/371226360_Influence_of_Music_on_Perceived_Emotions_in_Film> [Accessed 10 February 2026].

Yunyk, T. and Tsarev, M., 2021. Saundtrek v suchasnomu kino [Soundtrack in Modern Cinema]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.67-77. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235086>

Yunyk, T., Riazantsev, L. and Horevalov, S., 2022. Modern Sound Recording Technologies. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.64-69. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257180>

Zhuang, C., 2023. The Roles of Music in Films. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, [e-journal] 23, pp.596-600. <https://doi.org/10.54097/ehss.v23i.13123>

Надійшла: 12.02.2026; Прийнято: 16.03.2026;
Стаття була вперше опублікована онлайн: 26.05.2026

THE ROLE OF MUSIC IN SHAPING THE ATMOSPHERE OF A FILM

Oleksandr Lishafai^{1ab}, Stanislav Hashchenko^{2b}

¹Honoured Artist of Ukraine; Professor at the Sound Production Department;
e-mail: lishafay2016@gmail.com; ORCID: 0000-0003-0812-6356

²Master of Audiovisual Arts and Production;
e-mail: staslarin42@gmail.com; ORCID: 0009-0004-2407-2874

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

^bKyiv University of Culture, Kyiv, Ukraine

Abstract

The purpose of this research is to analyse functions of music in shaping the emotional atmosphere of a film; to determine the specifics of using musical accompaniment as an artistic device within visual narrative; to ground the influence of music on the perception of an audiovisual work in the context of genre and stylistic features of cinema. The study also aims to justify the mechanisms via which music affects the perception of an audiovisual product, taking into account the genre and stylistic characteristics of film art. **The research methodology** is based on the application of a theoretical method for studying scientific literature on cinema studies, musicology and semiotics of audiovisual art; a structural-semantic method – for analysing musical themes, leitmotifs, intonational structures and sound solutions within the context of cinematic language, as well as their semantic load and impact on film perception; and a comparative method for contrasting approaches to the use of music in classical and modern cinematic practices, identifying similarities and differences. **The scientific novelty** of the study lies in a comprehensive understanding of music as an autonomous artistic component capable not only of complementing the image but also of forming an independent layer of meaning within a film. An attempt is made to systematise the functions of music within the framework of genre typology in cinematography. The role of the soundtrack in creating narrative tension, conveying the psychological states of characters and shaping the author's style is emphasised. **Conclusions.** The results of the study demonstrate that music in cinema performs far more than a decorative or background function. It becomes a certain instrument of emotional programming of the viewer, determining the tempo of a scene, the rhythm of editing and the tonal perception of the image. The soundtrack is capable not only of commenting on events, but also of creating subtext, constructing an atmosphere that influences the interpretation of the visual sequence. Such an integrated approach to sound design, based on the symbiosis of artistic intent and technological capabilities, defines music as a key factor in the audiovisual work's integrity.

Keywords: music; soundtrack; emotional atmosphere; leitmotif; audiovisual work; cinematography; visual narrative



This is an open access journal and all published articles are licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0.

DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361873
UDC 77:7.021.2:[008:719]:726(477)

PHOTO ART PROJECTS ON SACRED ART AS ONE OF IMPORTANT ELEMENTS OF PRESERVING AND PROMOTING UKRAINIAN RELIGIOUS ARCHITECTURE IN THE WORLD CULTURAL SPACE

Oleksandr Bezruchko^{1ab}, Dmytro Katushonok^{2a}

¹ Doctor of Art Studies, Professor;

e-mail: oleksandr_bezruchko@ukr.net; ORCID: 0000-0001-8360-9388

² Master of Audiovisual Arts and Production;

e-mail: dmitrijkatusonok57@gmail.com; ORCID: 0009-0009-1170-498X

^a Kyiv University of Culture, Kyiv, Ukraine

^b Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Keywords:

photography;
sacred art;
Master;
photo art project;
war in Ukraine;
architecture;
religious buildings

Abstract

The purpose of this research is to analyse sociocultural representations of photo art projects focused on sacred themes, taking into account relevant publications in audiovisual art. It seeks to reconsider the potential of screen culture works as an important factor in preserving the material heritage of the religious architecture in Kyiv during the prolonged full-scale war waged against Ukraine. This article also outlines key issues related to studying sacred art in modern cultural environment, both in Ukraine and abroad. **Research methodology.** The study applies an interdisciplinary approach that combines a set of academic methods. First of all, a theoretical method is used to analyse modern Ukrainian and international scientific sources on the study and promotion of sacred art. Equally important is a method of generalisation, applied to compare themes and directions of the Master's degree photo art projects, including those related to the topic under discussion. A comparative method is also employed in order to highlight various research concepts regarding religious sites across different regions of Ukraine, as well as to identify their shared and distinctive peculiarities, assess their influence on the global community in the context of preserving the cultural heritage during wartime. **Scientific Novelty.** For the first time in global audiovisual art and production, this article offers a multi-level, in-depth analysis of the Master's degree photo art projects created at Kyiv National University of Culture and Arts, and at Kyiv University of Culture. These projects are studied as an important element of preserving and promoting the material heritage of sacred sites in Kyiv, Boykivshchyna and Zaporizhzhia. **Conclusions.** This study analyses the sociocultural representation of photo art projects focused on sacred themes, considering relevant audiovisual art publications. It reinterprets the potential

of screen culture works as a significant factor in preserving the material heritage of Kyiv's religious architecture during the prolonged full-scale war against our country. It characterises key issues in researching sacred art in the modern cultural environment of Ukraine and abroad.

For citation:

Bezruchko, O. and Katushonok, D., 2026. Photo Art Projects on Sacred Art as one of Important Elements of Preserving and Promoting Ukrainian Religious Architecture in the World Cultural Space. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 9 (1), pp.103-119.

Problem statement

On the screen, sacral art opens new dimensions for viewers' perception of religious images and symbols, taking them beyond the walls of museums or temples. Photographic art and cinema are capable of reproducing these works via digital reinterpretation, emphasising their emotional depth and spiritual power. This allows a wide audience, which may not have direct access to the originals, to engage with both world and national cultural heritage.

The particular relevance of such a phenomenon lies in the use of modern photographic technologies that make it possible to examine in detail the texture, colours and composition of ancient frescoes or icons. Thanks to high resolution and special effects of modern cameras, screen-based projects can literally "bring to life" biblical narratives or mystical events. As a result, sacral art becomes not only an object of study but also a powerful visual experience for broad segments of the population.

At the same time, the transfer of sacral images to the screen provokes discussions regarding interpretation and the permissibility of artistic freedom when dealing with deeply spiritual themes. Photographers, especially non-professionals or even beginner students, often face the challenge of preserving the original sanctity of the work while avoiding its secularization or simplification. Ulti-

mately, successful master's-level photographic art projects demonstrate how a photograph or a screen can become a bridge between faith, history and modern culture. This issue has become especially relevant during the full-scale Russian–Ukrainian war for independence.

Analysis of Recent Research and Publications

S. Bordenyuk, I. Gavran and V. Hrymalska in the article "Features of Street Photography and its Affinity with Cinema" (2021), S. Bordenyuk and V. Byshovets in their publication "Psychological Aspects of Social Photography" (2021), V. Kukorenchuk and V. Bondar in their work "Eroticism in Photographic Art through the Centuries" (2022), O. Bezruchko and N. Kachmar (2021) in their article "The Development of Contemporary Ukrainian Cinema" conducted a thorough analysis of modern Ukrainian photographic art and its affinity with cinema.

The issue of researching sacral art within the modern global cultural field is presented in the works of foreign scientists: B. Daskas (2020) "Picture and text: on the "iconography" of sacred spaces in middle-Byzantine ekphraseis"; E. Újvári (2020) "Religious Symbols from the Point of View of Visual Semiotics"; B. Albia, B. Blanza and A. Chanco (2023) "From Icons to AI: Evolution of imagery in religious commu-

nication"; J.-K. Chung (2025) "Sacred art and iconography in religious traditions".

Ukrainian sacral art is studied by domestic scientists: K. Novikova (2012) in the book "At the Crossroads of the World and the Spirit. A Short Essay on the Sacred Painting of Ukraine"; D. Stepovyk (2012) in the monograph "The New Ukrainian Icon of the 20th and early 21st Centuries: Traditional Iconography and New Stylistics"; T. Lesiv (2021) in the PhD thesis "Iconography of Galicia in the late 19th – early 21st centuries: artistic image and theoretical discourse"; V. Kozinchuk in the article "Ukrainian Canonical and Non-Canonical Church Iconography in the Context of Western European Sacral Art" (2023) and the DSc thesis "Transformation of the Icon-Painting Tradition in the Ukrainian Cultural Space" (2024); I. Khasanova (2024) in the article "The Sacred Code in Contemporary Ukrainian Fine Art".

In the works of foreign scientists, the issue of using photographic art in archaeological studies of cult structures is addressed (J. Stewart (2017) "The Use of Photography in Archaeology: A Review"; T. Dutta, "The Importance of Photography in Archaeological Research: An Indian Perspective" (2024)).

Yu. Harmash and O. Priadko (2018) in "The Special Role of Color in the Dramaturgy of Screen Painting Works"; O. Bezruchko and A.-N. Manuliak (2019) in "The Influence of Color on the Audience of Interactive Television"; O. Kovsh and M. Dziuba (2022) in "Symbolism of Color in Cinema" study the symbolism, role and influence of colour in audiovisual works, including photography.

The purpose of this research

The purpose of this article is to analyse the sociocultural representation of pho-

tographic art projects on sacral themes, taking into account relevant publications in the field of audiovisual art. It also aims to reinterpret the potential of screen culture works as an important factor in preserving the material heritage of religious structures in the city of Kyiv during the prolonged full-scale war unleashed against Ukraine. Additionally, the article seeks to characterize the issues surrounding the study of sacral art in the modern global cultural environment in Ukraine and abroad.

Main research material

After the collapse of the Soviet Union, Ukraine embarked on a comprehensive process of reforms aimed at building a democratic, legal and market-oriented state that meets the Copenhagen criteria for EU accession and NATO standards. According to K. Yakunina (2021, p.100), these transformations encompass political, economic, legal, defense and spiritual spheres: "The development of Ukrainian society as a democratic, open system that overcomes the ideological clichés of the past largely depends on the depth of theoretical reflection on the phenomena and processes of its multifaceted, multi-vector, and contradictory reality, including the spiritual one".

Such reforms represent a long-term process that significantly accelerated after the Revolution of Dignity in 2014, and especially after the Russia's full-scale invasion in 2022, when Ukraine applied for accelerated NATO membership and obtained EU candidate status. An important component of this path is a reform of secondary and higher education.

Ukraine has a strong system for training specialists in audiovisual art and production. Among recent publications devoted

to this issue are the following: "Film and Television Directing as an Academic Discipline and Teaching Methodology" (Bezruchko and Desiatnyk, 2013); "Course, Bachelor's, and Master's Works of Students of the Department of Film and Television Art at ITCT KyIU: Methodological Guidelines and Examples" (Bezruchko, 2014a, 2014b); "The Skill of a Television Presenter as an Academic Discipline and Teaching Methodology" (Bezruchko, Desiatnyk, Ishchenko, Poleshko and Porozhna, 2015); "The Use of Digital Technologies in the Professional Training of Bachelors of Artistic Specialties under Distance Learning Conditions" (Barytska et al., 2021); "The Formation of Empathy in Higher Education Students of Pedagogical Profiles in the Learning Process" (Postolenko, Vozniuk, Kyrychenko, Gavran, Brukhovetska and Chausova, 2021); "Current Problems of Contemporary Directing Education" (Pogrebniak, 2022); "Formation of Readiness for Creative Activity in the Field of Audiovisual Art and Production" (Bezruchko, Cherkasov and Shiutiv, 2023); "Criteria and Indicators of Readiness Formation for Creative Activity in the Field of Audiovisual Art and Production" (Bezruchko, Cherkasov and Shiutiv, 2023); "Methodological Analysis of the Criteria for the Cultural Space of Digitalization of the Generation of Higher Education Applicants" (Bezruchko, Chmil, Korablova, Demchuk and Kuznietsova, 2025). Still, only filmmaker-educators from Kyiv National University of Culture and Arts (KNUCA) and Kyiv University of Culture (KUC), considering the declared autonomy of Ukrainian higher education institutions, have developed unique methodologies for training photographic artists. All this is presented in the works "Master's Projects in the Specialty 'Audiovisual Art and Production' at Kyiv

University of Culture" (Bezruchko, Havran, Medvedieva and Chmil, 2020a, 2020b) and "Master's Projects in the Specialty 'Audiovisual Art and Production' at Kyiv National University of Culture and Arts" (Bezruchko, Gavran, Kotliar and Chmil, 2020; Bezruchko, Zheliezniak, Kotliar and Chmil, 2020).

The latter defines a Master's Photo Art Project as a series of "25–30 photographs printed in a photo album, united by a creative theme and accompanied by documentation of at least 25 pages, which includes artistic and figurative descriptions and the titles of each photograph with their technical characteristics" (Bezruchko, Zheliezniak, Kotliar and Chmil, 2020, p.9). Educators at KUC emphasise that the creative component of such projects must be complemented by "a package of scholarly publications that present the master's student's research" (Bezruchko, Havran, Medvedieva and Chmil, 2020a, p.9), in order to integrate creative and scientific components.

The Master's degree photographic art projects of these two leading Ukrainian universities impress with their thematic diversity, including "Chernobyl: The Horrors of Reality" (Horevalov and Kostrykova, 2020); "The Surrealism of Contemporary Reality: A Human-Dimensional Context" (Kukorenchuk and Hutevych, 2020); "Ukrainian Renaissance". Part 1: "Ukrainian Girl with a Pearl Earring. In the Footsteps of Jan Vermeer" (Havran, Kotliar and Zaspas, 2021); "Ukrainian Renaissance". Part 2: "Mavka Ofeliia" (Kotliar and Zaspas, 2021); "Photo Art Project 'Female Multi-Component Associative Image 'Fern Blossom'. Part 1" (Zaspas and Bezruchko, 2021); "Photo Art Project 'Female Multi-Component Associative Image 'Fern flower'. Part 2" (Zaspas and Bezruchko, 2022); "The Development

of Ukrainian Film Distribution in the Lviv Region as a Component of Film Production in Ukraine" (Bezruchko and Kachmar, 2022); "Eroticism in Photography: From Analogue to Digital". Part 1 (Kukorenchuk, Vdovychenko and Bondar, 2022a); "Eroticism in Photography: From Analogue to Digital". Part 2 (Kukorenchuk, Vdovychenko and Bondar, 2022b); "In Search of the Meaning of Being" (Bezruchko and Hrymalska, 2022); "Master's Photo art Project Hen Party" (Chernichkin and Balan, 2025), among others.

In recent years, public interest in Ukraine – particularly among young people – has grown toward the spiritual heritage of the nation. A theologian and art historian Vitalii Kozinchuk (2023, p.362) notes the following: "Over the past decades, interest in sacral art has increased in Ukraine".

During the ongoing full-scale war in the centre of Europe, creative work with light and shadow around sacral objects emphasises the spiritual contrast between good and evil unfolding in war. This interplay resonates with the biblical idea of the eternal struggle between light and darkness. Photography on screen visually conveys the idea that good (light) will overcome evil (darkness). Similar to the ideas expressed by O. Bezruchko and N. Stepanenko (2024), I. Khasanova (2024, p.56) has such a thought: "The preservation and transmission of cultural traditions and values through a sacral code helps society remain connected to its history, practices and spiritual roots, contributing to the formation of a shared self-aware community".

Therefore, several Master's degree photographic art projects were prepared at KNUCA and KUC that highlight Ukraine's sacral heritage of Boykivshchyna and Zaporizhzhia. Cult art on screen

temporarily replaces destroyed spaces of communal ritual, fostering a sense of national unity despite temporary occupation. Virtual reproduction enables a cathartic experience for Ukrainians, even amid the temporary physical absence of the state within its 1991 borders as a national shrine.

In the article "Social and Psychological Aspects of Religiousness", K. Yakunina (2021, p.100) notes: "One of the most pressing tasks of contemporary society is the problem of searching for spiritual guidelines. In this context, there emerges an acute need to form a new paradigm of worldview that would expand a person's outlook from rational-pragmatic interests toward spiritual and transcendent meanings of existence".

The Boyky are one of the distinctive ethnographic groups of the Ukrainian nation, residing in the Lviv, Ivano-Frankivsk and Zakarpattia regions. V. Bardyn and O. Bezruchko created the Master's project "The Ethnic Language of the Sacred" (2021a) and a series of related publications: "Boyko sacred culture on the movie screen" (Bezruchko and Bardyn, 2022a), "Subject environment of cult buildings of Boykos region in Screen Arts" (Bezruchko and Bardyn, 2022b), "Mass Media as One of the Instruments of Preservation of Sacred Art Monuments of Boikivshchyna" (Bezruchko and Bardyn, 2021b), "Presentation of the Sacred Heritage of Boikos by Means of Audiovisual Art" (Bezruchko and Bardyn, 2022).

In wartime, images of saints on screen are often perceived as archetypes of protectors – warriors of spirit and light – echoing the traditional image of Saint George as a symbol of victory over evil. Thus, sacral art projects heroism onto contemporary defenders of Ukraine. According to K. Yakunina's (2021, p.100) vi-

sion, “the development of contemporary society, which must be enriched by overcoming the consequences of a prolonged spiritual crisis, actualizes the need to implement universal human values into the consciousness of our contemporaries – values that constitute the moral and ethical foundation and harmonize the inner world of the individual”.

The unofficial capital of the Boyko region is the city of Sambir. Therefore, A. Anisimova and O. Bezruchko (2024a) presented the Master’s Photo Art Project “Ancient Sambir in Modern Photographs”, as well as a number of publications on this topic, including “Material Cultural Heritage in Modern Audiovisual Discourse: Ancient Sambir” (2024b), “Audiovisual Content as a Form of Indirect Communication between the Tourist Product and the Viewer” (2024), “Some Aspects of Joint Research of Photo Art by Ukrainian Specialists” (2025).

Zaporizhzhia has long been considered a symbol of freedom for the Ukrainian people. Since the beginning of the full-scale invasion, bloody battles have been taking place on its territory, resulting in the destruction of residential buildings, infrastructure and architectural monuments. Photographs depicting the ruins of ordinary houses or ancient churches, shattered apartment windows, or damaged historical mosaics form a new, tragic aesthetic that shocks and draws the attention of the world. Today, its destruction has generated a new tragic “aesthetics of ruins”, in which photography captures a painful yet compelling beauty born of loss.

In the Master’s Photo Art Project “Manifestations of the Sacred Zaporizhzhia”, O. Sydorenko and V. Zaporozhchenko (2023, p.278) set out to “recreate the unique atmosphere and the sacred and historical spirit of Khortytsia Island,

where the symbol of Ukrainian Cossackdom – the Zaporizhzhian Sich – was located. For every nation, its history is of great importance, and for many centuries Khortytsia has preserved the heritage of our people. At all times, the island has attracted attention not only for its beauty but also for its sacred significance”.

Photographic film projects bring damaged or destroyed sacral heritage sites of Ukraine to the global stage, calling for international intervention and emphasizing that Ukrainian cultural heritage belongs to all humanity. Surviving icons and frescoes function as visual symbols of spiritual resilience – such as the widely circulated image of the intact Vasylyk majolica rooster in the city of Borodianka.

These images reflect centuries of struggle for freedom and echo the words of Taras Shevchenko (2003, p.344):

“Fight – and you shall overcome, God helps you!

Truth is on your side, glory is on your side, And sacred freedom!”.

Screen projects on sacral art preserve not only religious architecture but also the emotional context of the Russian–Ukrainian war within the digital archive of world culture, reinforcing the imperative to remember in order not to repeat the mistakes of the past. Such works affirm the importance of “remembering everything” in order to avoid repeating the mistakes of past wars.

Photographs of Ukrainian churches preserved through photo art projects serve as a kind of testament for future generations to protect, cherish, and develop their own church and statehood. Particularly relevant is a view expressed by J.-K. Chung (PhD, Kwangshin University (South Korea)), in the article “Sacred Art and Iconography in Religious Traditions,” in which he emphasises the “importance of a com-

prehensive approach to the preservation, interpretation, and transmission of sacred art, which is key to safeguarding religious and cultural heritage for future generations" (Chung, 2025, p.45).

Conclusions

Under conditions of the full-scale war in Ukraine, sacral art transferred into photography has acquired new critical significance as both witness and symbol of national resilience. Digital copies and screen-based projects document damaged or destroyed shrines and become part of the evidence of war crimes against Ukrainian culture.

On screen, sacral images (such as icons and temple frescoes) transform into

powerful symbols of hope and spiritual endurance for internally displaced persons and refugees. Their representation in news reports, artistic films and exhibitions underscores the Ukraine's cultural vulnerability and serves as a visual prayer and reminder of the value of identity for which Ukrainians are fighting.

Screen media actively promote the world's sacral masterpieces as a part of a broader European cultural family, appealing to the international community. Spiritual art transmitted through the camera lens becomes a tool of cultural diplomacy and resistance to Russian propaganda, creating a strong emotional link between the protection of Ukrainian heritage and the preservation of universal human values.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Безручко, О. та Анісімова, А., 2024. Магістерський фотомистецький проєкт «Древній Самбір у сучасних світлинах». *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (2), с.340-362. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319019>
- Безручко, О. та Анісімова, А., 2024. Матеріальна культурна спадщина в сучасному аудіовізуальному дискурсі: Древній Самбір. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*, [e-journal] 50, с.40-49. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.50.2024.306756>
- Безручко, О. та Бардин, В., 2022а. Бойківська сакральна культура на кіноекрані. В: *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство*. IV Міжнародна науково-практична конференція. Київ, Україна, 23-24 березня, 2022 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, с.24-26.
- Безручко, О. та Бардин, В., 2022б. Предметне середовище культових споруд Бойківщини у контексті висвітлення в екранних мистецтвах. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, [e-journal] 46, с.191-197. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.46.2022.258793>
- Безручко, О. та Десятник, Г., 2013. *Кінотелережисура як навчальна дисципліна та методика її викладання*. Київ: Київський міжнародний університет.
- Безручко, О. та Мануляк, А.-Н., 2019. Вплив кольору на глядацьку аудиторію інтерактивного телебачення. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.208-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185711>

Безручко, О., 2014а. *Курсові, бакалаврські, магістерські роботи студентів кафедри Кіно-, телемистецтва ІТКТ КиМУ: методичні вказівки та приклади*. Київ: Київський міжнародний університет. Т. 1: Бакалаврат.

Безручко, О., 2014б. *Курсові, бакалаврські, магістерські роботи студентів кафедри Кіно-, телемистецтва ІТКТ КиМУ методичні вказівки та приклади*. Київ: Київський міжнародний університет. Т. 2: Магістратура.

Безручко, О., Гавран, І., Котляр, С. та Чміль, Г., 2020а. *Магістерські проекти зі спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» в Київському національному університеті культури і мистецтв*. Київ: Видавничий центр КНУКіМ. Т. 1.

Безручко, О., Гавран, І., Медведєва, А. та Чміль, Г., 2020а. *Магістерські проекти зі спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» в Київському університеті культури*. Київ: Київський національний університет культури і мистецтв. Т. 1.

Безручко, О., Гавран, І., Медведєва, А. та Чміль, Г., 2020б. *Магістерські проекти зі спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» в Київському університеті культури*. Київ: Видавничий центр КУК. Т. 2.

Безручко, О., Десятник, Г., Іщенко, М., Полешко, С. та Порожна, С., 2015. *Майстерність телевізійного ведучого як навчальна дисципліна та методика її викладання*. Київ: Київський міжнародний університет.

Безручко, О., Желєзняк, С., Котляр, С. та Чміль, Г., 2020б. *Магістерські проекти зі спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» в Київському національному університеті культури і мистецтв*. Київ: Видавничий центр КНУКіМ. Т. 2.

Безручко, О., Черкасов, В. та Шютів, Т., 2023. *Критерії та показники формування готовності до творчої діяльності у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва*. В: *Аудіовізуальне мистецтво і виробництво: досвід, проблеми та перспективи*. Київ: Видавничий центр КНУКіМ. Т. 10, с.5-27.

Гавран, І., Котляр, С. та Заспа, І., 2021. *Магістерський фотомистецький проект «Український Ренесанс». Частина 1 : «Українка з перлинною сережкою. Слідами Яна Вермеєра»*. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 4 (1), с.133-151. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235102>

Гармаш, Ю. та Прядко, О., 2018. *Особлива роль кольору в драматургії творів екранного живопису*. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 1, с.57-67. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140835>

Горевалов, С. та Кострикова, О., 2020. *Магістерський фотомистецький проект «Чорнобиль: жахи реальності»*. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 3 (2), с.327-348. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.3.2.2020.217662>

Козінчук, В., 2023. *Українська канонічна і неканонічна церковна іконографія в контексті сакрального мистецтва Західної Європи*. *Народознавчі зошити*, [e-journal] 2 (170), с.361-366. <https://doi.org/10.15407/nz2023.02.361>

Козінчук, В., 2024. *Трансформація іконописної традиції в українському культурному просторі*. Доктор мистецтвознавства. Інститут проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України.

Котляр, С. та Заспа, І., 2021. *Магістерський фотомистецький проект «Український Ренесанс». Частина 2 : «Мавка Офелія»*. *Вісник Київського національного університету*

- культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво, [e-journal] 4 (1), с.152-174. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235103>
- Кукоренчук, В. та Бондар, В., 2021. Еротика у фотомистецтві крізь століття. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 4 (2), с.270-277. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248769>
- Кукоренчук, В. та Гутевич, А., 2020. Магістерський фотомистецький проєкт «Сюрреальне сучасної дійсності: людиномірний контекст». *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 3 (2), с.282-326. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.3.2.2020.217660>
- Лесів, Т. В., 2021. *Іконопис Галичини кінця ХІХ – початку ХХІ століття: художній образ і теоретичний дискурс*. Кандидат мистецтвознавства. Львівська національна академія мистецтв.
- Новікова, К., 2013. *На перехресті світу і духу. Короткий нарис про сакральний живопис України*. Київ: Темпора.
- Степовик, Д., 2012. *Нова українська ікона ХХ і початку ХХІ століть: Традиційна іконографія та нова стилістика*. Жовква: Місіонер.
- Хасанова, І., 2024. Сакральний код у сучасному українському образотворчому мистецтві. *Художня культура. Актуальні проблеми*, [e-journal] 20 (2), с.56-64. [https://doi.org/10.31500/1992-5514.20\(2\).2024.318251](https://doi.org/10.31500/1992-5514.20(2).2024.318251)
- Чернічкін, М. та Балан, Н., 2025. Магістерський фотомистецький проєкт «Дівич-вечір». *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 8 (1), с.129-147. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332423>
- Шевченко, Т., 2003. *Кавказ. В: Зібрання творів*. Київ: Наукова думка. Т. 1: Поезія 1837-1847, с.343-347.
- Якуніна, К., 2021. Соціально-психологічні аспекти релігійності. *Молодий вчений*, [e-journal] 7 (95), с.100-102. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-7-95-21>
- Albia, B.B., Blanza, B.M. and Chanco, A.J.S., 2023. From Icons to AI: Evolution of imagery in religious communication. *Religion and Social Communication*, [e-journal] 21 (2). pp.270-294. <https://doi.org/10.62461/BMA112923>
- Bardyn, V. and Bezruchko, O. 2021b. Mass Media as One of the Instruments of Preservation of Sacred Art Monuments of Voikivshchyna. В: *Освітні виклики соціокультурної сфери. Імплементация європейських цінностей в аудіовізуальній культурі*. II Міжнародна науково-практична конференція. Київ, Україна, 25 жовтня, 2021 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ. Ч. 2, с.69-72.
- Barytska, O., Gavran, I., Hutsal, R., Turovska, N. and Tsaruk, S., 2021. O uso de tecnologias digitais na formação profissional de bacharéis em artes no contexto da educação a distância. *Revista on Line De Política E Gestão Educacional*, [e-journal] 25 (esp.3), pp.1629-1646. <https://doi.org/10.22633/rpge.v25iesp.3.15582>
- Bezruchko, O. and Anisimova, A., 2024. Audiovisual content as a form of indirect communication between the tourist product and the viewer. В: *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство*. VI Міжнародна науково-практична конференція. Київ, Україна, 27-28 березня 2024 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ. Ч.1, с.97-100.
- Bezruchko, O. and Anisimova, A., 2025. Some aspects of joint research of Photo Art by Ukrainian Specialists. В: *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка,*

суспільство. VII Міжнародна науково-практична конференція. Київ, Україна, 27-28 березня 2025 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ. Ч.1, с.150-153.

Bezruchko, O. and Bardyn, V., 2021a. Master's Photo Art Project 'Ethnic Language of the Sacred'. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.297-304. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248780>

Bezruchko, O. and Bardyn, V., 2022. Presentation of the Sacred Heritage of Boikos by Means of Audiovisual Art. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.38-45. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.256950>

Bezruchko, O. and Hrymalska, V., 2022. Photo Art Project in Search of the Meaning of Being. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.224-245. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269542>

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 Kachmar, N., 2022. Master's Photo Art Project 'Development of Ukrainian film distribution in Lviv region as a component of film production in Ukraine'. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.104-121. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257185>

Bezruchko, O. and Stepanenko, N., 2024. Cinema as the basis for forming / creating a 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>

Bezruchko, O., Cherkasov, V. and Shiutiv, T., 2023. Formation of readiness for creative activity in the field of audiovisual art and production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.38-46. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279232>

Bezruchko, O., Chmil, H., Korablova, N., Demchuk, R. and Kuznietsova, I., 2025. Methodological analysis of the criteria for the cultural space of digitalization of the generation of Higher Education applicants. *Revista Conrado*, [e-journal] 20 (104), e4490. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4490>

Bordeniuk, S. and Byshovets, V., 2021. Psychological aspects of social photography. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.78-83. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235089>

Bordeniuk, S., Gavran, I. and Hrymalska, V., 2021. Features of Street Photography and Its Similarities with Cinematography. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.278-285. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248772>

Chung, J.-K., 2025. Sacred art and iconography in religious traditions. *Interdisciplinary Cultural and Humanities Review*, [e-journal] 4 (1), pp.35-45. <https://doi.org/10.59214/cultural/1.2025.35>

Daskas, B., 2020. Picture and text: on the "iconography" of sacred spaces in middle-Byzantine ekphraseis. *Byzantinische Zeitschrift*, [e-journal] 113 (1), pp.35-68. <https://doi.org/10.1515/bz-2020-0003>

Dutta, T., 2024. The Importance of Photography in Archaeological Research: An Indian Perspective. *Journal of Heritage, Archaeology & Management*, [e-journal] 4 (1), pp.94-120. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13896949>

- Kovsh, O. and Dziuba, M., 2022. Symbolism of Color in Cinema. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.207-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269532>
- Kukorenchuk, V., Vdovychenko, N. and Bondar, V., 2022a. Master's Photo Art Project "Erotica in Photography: from Analog to Digital". Part 1. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.88-103. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257183>
- Kukorenchuk, V., Vdovychenko, N. and Bondar, V., 2022b. Photo Art Project Erotics in Photography: From Analogue to Digital. Part 2. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.246-263. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269544>
- Pogrebniak, G., 2022. Topical Issues of Modern Directing Education. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.189-198. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269526>
- Postolenko, I., Vozniuk, A., Kyrychenko, R., Gavran, I., Brukhovetska, O. and Chausova, T., 2021. Formation of empathy in applicants for higher education of pedagogical profile in the process of educational activity. *International Journal of Computer Science & Network Security*, [e-journal] 21 (11), pp.11-16. <https://doi.org/10.22937/IJCSNS.2021.21.11.2>
- Újvári, E., 2020. Religious Symbols from the Point of View of Visual Semiotics. *The International Journal of Religion and Spirituality in Society*, [e-journal] 10 (3). pp.17-26. <https://doi.org/10.18848/2154-8633/CGP/v10i03/17-26>
- Zaporozhchenko, V. and Sydorenko, O., 2023. Master's Photo Art Project "Manifestations of the Sacred Zaporizhzhia". *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.277-301. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289314>
- Zaspa, I. and Bezruchko, O., 2021. Photo Art Project 'Female Multi-Component Associative Image 'Fern Blossom''. Part 1. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.286-296. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248776>
- Zaspa, I. and Bezruchko, O., 2022. Photo Art Project "Female Multi-Component Associative Image 'Fern flower'". Part 2. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.77-87. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257182>

REFERENCES

- Albia, B.B., Blanza, B.M. and Chanco, A.J.S., 2023. From Icons to AI: Evolution of imagery in religious communication. *Religion and Social Communication*, [e-journal] 21 (2). pp.270-294. <https://doi.org/10.62461/BMA112923>
- Barytska, O., Gavran, I., Hutsal, R., Turovska, N. and Tsaruk, S., 2021. O uso de tecnologias digitais na formação profissional de bacharéis em artes no contexto da educação a distância. *Revista on Line De Política E Gestão Educacional*, [e-journal] 25 (esp.3), pp.1629-1646. <https://doi.org/10.22633/rpge.v25iesp.3.15582>
- Bezruchko, O. and Anisimova, A., 2024. Audiovisual content as a form of indirect communication between the tourist product and the viewer. In: *Ukraine u svitovykh hlobalizatsiinykh protsesakh: kultura, ekonomika, suspilstvo* [Ukraine in the world globalization processes: culture, economy,

society]. VI International Scientific and Practical Conference. Kyiv, Ukraine, March 27-28, 2024. Kyiv: KNUCA Publishing Centre. Ch.1, pp.97-100.

Bezruchko, O. and Anisimova, A., 2024a. Mahisterskyi fotomystetskyi proiekt "Drevnii Sambir u suchasnykh svitlynakh" [Master's Photo Art Project "Ancient Sambir in Modern Photographs"]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.340-362. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319019>

Bezruchko, O. and Anisimova, A., 2024b. Materialna kulturna spadshchyna v suchasnomu audiovizualnomu dyskursi: Drevnii Sambir [Material Cultural Heritage in Modern Audiovisual Discourse: Ancient Sambir]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Arts*, [e-journal] 50, pp.40-49. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.50.2024.306756>

Bezruchko, O. and Anisimova, A., 2025. Some aspects of joint research of Photo Art by Ukrainian Specialists. In: *Ukraina u svitovykh hlobalizatsiinykh protsesakh: kultura, ekonomika, suspilstvo* [Ukraine in the world globalization processes: culture, economy, society]. VII International Scientific and Practical Conference. Kyiv, Ukraine, March 27-28, 2025. Kyiv: KNUCA Publishing Centre. Ch.1, pp.150-153.

Bezruchko, O. and Bardyn, O. 2021b. Mass Media as One of the Instruments of Preservation of Sacred Art Monuments of Boikivshchyna. In: *Osvitni vyklyky sotsiokulturnoi sfery. Implementatsiia yevropeyskykh tsinnosti v audiovizualnii kultur* [Educational challenges of the socio-cultural sphere. Implementation of European values in audiovisual culture]. II International Scientific and Practical Conference. Kyiv, Ukraine, October 25, 2021. Kyiv: KNUCA Publishing Centre. Part. 2, pp.69-72.

Bezruchko, O. and Bardyn, V., 2021a. Master's Photo Art Project 'Ethnic Language of the Sacred'. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.297-304. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248780>

Bezruchko, O. and Bardyn, V., 2022. Presentation of the Sacred Heritage of Boikos by Means of Audiovisual Art. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.38-45. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.256950>

Bezruchko, O. and Bardyn, V., 2022a. Boikivska sakralna kultura na kinoekrani [Boikiv sacred culture on the cinema screen]. In: *Ukraina u svitovykh hlobalizatsiinykh protsesakh: kultura, ekonomika, suspilstvo* [Ukraine in world globalization processes: culture, economy, society]. International scientific and practical conference. Kyiv, Ukraine, March 23-24, 2022. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, pp.24-26.

Bezruchko, O. and Bardyn, V., 2022b. Predmetne seredovyshe kultovykh sporud Boikivshchyny u konteksti vysvitlennia v ekrannykh mystetstvakh [Subject environment of cult buildings of Boykos region in screen arts]. *Bulletin of KNUKiM. Series in Arts*, [e-journal] 46, pp.191-197. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.46.2022.258793>

Bezruchko, O. and Desiatnyk, H., 2013. *Kinotelerezhysura yak navchalna dystsyplina ta metodyka yii vykladannia* [Film and television directing as an academic discipline and its teaching methodology]. Kyiv: Kyiv International University.

Bezruchko, O. and Hrymalska, V., 2022. Photo Art Project in Search of the Meaning of Being. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.224-245. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269542>

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 Kachmar, N., 2022. Master's Photo Art Project 'Development of Ukrainian film distribution in Lviv region as a component of film production in Ukraine'. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.104-121. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257185>

Bezruchko, O. and Manuliak, A.-N., 2019. Vplyv koloru na hliadatsku audytoriiu interaktyvnoho telebachennia [The Color Influence on the Audience of Interactive Television]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.208-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185711>

Bezruchko, O. and Stepanenko, N., 2024. Cinema as the basis for forming / creating a 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>

Bezruchko, O., 2014a. *Kursovi, bakalavrski, mahisterski roboty studentiv kafedry Kino-, telemystetstva ITKT KyMU: metodychni vkazivky ta pryklady* [Course, bachelor's, master's theses of students of the Department of Cinema and Television Arts of the Kyiv International University of Culture and Arts: methodological guidelines and examples]. Kyiv: Kyiv International University. T. 1: Bakalavrat [Bachelor's degree].

Bezruchko, O., 2014b. *Kursovi, bakalavrski, mahisterski roboty studentiv kafedry Kino-, telemystetstva ITKT KyMU metodychni vkazivky ta pryklady* [Course, bachelor's, master's works of students of the Department of Cinema and Television Arts of the Kyiv State University of Culture and Arts, methodological guidelines and examples]. Kyiv: Kyiv International University. T. 2: Mahistratura [Master's degree].

Bezruchko, O., Cherkasov, V. and Shiutiv, T., 2023. Formation of readiness for creative activity in the field of audiovisual art and production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.38-46. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279232>

Bezruchko, O., Cherkasov, V. and Shiutiv, T., 2023. Kryterii ta pokaznyky formuvannia hotovnosti do tvorchoi diialnosti u sferi audiovizualnoho mystetstva ta vyrobnytstva [Criteria and indicators of the formation of readiness for creative activity in the field of audiovisual art and production]. In: *Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo: dosvid, problemy ta perspektyvy* [Audiovisual art and production: experience, problems and prospects]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre. Vol. 10, pp.5-27.

Bezruchko, O., Chmil, H., Korablova, N., Demchuk, R. and Kuznietsova, I., 2025. Methodological analysis of the criteria for the cultural space of digitalization of the generation of Higher Education applicants. *Revista Conrado*, [e-journal] 20 (104), e4490. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4490>

Bezruchko, O., Desiatnyk, H., Ishchenko, M., Poleshko, S. and Porozhna, S., 2015. *Maisternist televiziinoho veduchoho yak navchalna dystsyplina ta metodyka yii vykladannia* [Master's degree in television presenter as an academic discipline and teaching methodology]. Kyiv: Kyiv International University.

Bezruchko, O., Havran, I., Kotliar, S. and Chmil, H., 2020. *Mahisterski proiekty zi spetsialnosti "Audiovizualne mystetstvo ta vyrobnytstvo" v Kyivskomu natsionalnomu universyteti kultury i mystetstv* [Master's projects in the specialty "Audiovisual art and production" at the Kyiv National University of Culture and Arts]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre. Vol. 1.

Bezruchko, O., Havran, I., Medvedieva, A. and Chmil, H., 2020a. *Mahisterski proiekty zi spetsialnosti "Audiovizualne mystetstvo ta vyrobnytstvo" v Kyivskomu universyteti kultury*

- [Master's projects in the specialty "Audiovisual art and production" at the Kyiv University of Culture]. Kyiv: Kyiv National University of Culture and Arts. Vol. 1.
- Bezruchko, O., Havran, I., Medvedieva, A. and Chmil, H., 2020b. *Mahisterski proiekty zi spetsialnosti "Audiovizualne mystetstvo ta vyrobnytstvo" v Kyivskomu universyteti kultury* [Master's projects in the specialty "Audiovisual art and production" at the Kyiv National University of Culture]. Kyiv: KUC Publishing Centre. Vol. 2.
- Bezruchko, O., Zheliezniak, S., Kotliar, S. and Chmil, H., 2020. *Mahisterski proiekty zi spetsialnosti "Audiovizualne mystetstvo ta vyrobnytstvo" v Kyivskomu natsionalnomu universyteti kultury i mystetstv* [Master's projects in the specialty "Audiovisual Art and Production" at the Kyiv National University of Culture and Arts]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre. Vol. 2.
- Bordeniuk, S. and Byshovets, V., 2021. Psychological aspects of social photography. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.78-83. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235089>
- Bordeniuk, S., Gavran, I. and Hrymalska, V., 2021. Features of Street Photography and Its Similarities with Cinematography. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.278-285. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248772>
- Chernichkin, M. and Balan, N., 2025. Mahisterskyi fotomystetskyi proiekt "Divych-vechir" [Master's Photo art Project Hen Party]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 8 (1), pp.129-147. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332423>
- Chung, J.-K., 2025. Sacred art and iconography in religious traditions. *Interdisciplinary Cultural and Humanities Review*, [e-journal] 4 (1), pp.35-45. <https://doi.org/10.59214/cultural/1.2025.35>
- Daskas, B., 2020. Picture and text: on the "iconography" of sacred spaces in middle-Byzantine ekphrasis. *Byzantinische Zeitschrift*, [e-journal] 113 (1), pp.35-68. <https://doi.org/10.1515/bz-2020-0003>
- Dutta, T., 2024. The Importance of Photography in Archaeological Research: An Indian Perspective. *Journal of Heritage, Archaeology & Management*, [e-journal] 4 (1), pp.94-120. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13896949>
- Harmash, Yu. and Priadko, O., 2018. Osoblyva rol koloru v dramaturhii tvoriv ekrannoho zhyvopysu [The special role of color in the drama of screen painting works]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 1, pp.57-67. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140835>
- Havran, I., Kotliar, S. and Zaspala, I., 2021. Mahisterskyi fotomystetskyi proiekt "Ukrainskyi Renesans". Chastyna 1: "Ukrainka z perlynnoiu serezhkoiu. Slidamy Yana Vermeiera" [Master's Art Photo Project "Ukrainian Renaissance". Part 1: "Ukrainian Girl with a Pearl Earring. In the Footsteps of Jan Vermeer"]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.133-151. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235102>
- Horevalov, S. and Kostrykova, O., 2020. Mahisterskyi fotomystetskyi proiekt "Chornobyl: zhakhy realnosti" [Master's Art Photo Project "Chornobyl: the Horrors of Reality"]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 3 (2), pp.327-348. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.3.2.2020.217662>
- Khasanova, I., 2024. Sakralnyi kod u suchasnomu ukrainskomu obrazotvorchoomu mystetstvi [The Sacred Code in Contemporary Ukrainian Fine Art]. *Artistic culture. Topical issues*, [e-journal] 20 (2), pp.56-64. [https://doi.org/10.31500/1992-5514.20\(2\).2024.318251](https://doi.org/10.31500/1992-5514.20(2).2024.318251)

Kotliar, S. and Zaspá, I., 2021. Mahisterskyi fotomystetskyi proiekt "Ukrainskyi Renesans". Chastyňa 2 : "Mavka Ofeliia" [Master's Art Photo Project "Ukrainian Renaissance". Part 2: "Mavka Ofeliia"]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.152-174. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235103>

Kovsh, O. and Dziuba, M., 2022. Symbolism of Color in Cinema. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.207-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269532>

Kozinchuk, V., 2023. Ukrainska kanonichna i nekanonichna tserkovna ikonohrafiia v konteksti sakralnoho mystetstva Zakhidnoi Yevropy [Ukrainian canonical and non-canonical church iconography in the context of sacred art of Western Europe]. *The Ethnology Notebooks*, [e-journal] 2 (170), pp.361-366. <https://doi.org/10.15407/nz2023.02.361>

Kozinchuk, V., 2024. *Transformatsiia ikonopysnoi tradytsii v ukrainskomu kulturnomu prostori* [Transformation of Icon Painting Tradition in Ukrainian Cultural Space]. Doctoral Dissertation. Modern Art Research Institute National Academy of Arts of Ukraine.

Kukorenchuk, V. and Bondar, V., 2021. Erotyka u fotomystetstvi kriz stolittia [Erotica in Photography Through the Ages]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.270-277. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248769>

Kukorenchuk, V. and Hutevych, A., 2020. Mahisterskyi fotomystetskyi proiekt "Siurrealne suchasnoi diisnosti: liudynomirnyi kontekst" [Master's Art Photo Project "The Surreal of Contemporary Reality: a Humanized Context"]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 3 (2), pp.282-326. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.3.2.2020.217660>

Kukorenchuk, V., Vdovychenko, N. and Bondar, V., 2022a. Master's Photo Art Project "Erotica in Photography: from Analog to Digital". Part 1. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.88-103. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257183>

Kukorenchuk, V., Vdovychenko, N. and Bondar, V., 2022b. Photo Art Project Erotics in Photography: From Analogue to Digital. Part 2. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.246-263. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269544>

Lesiv, T.V., 2021. *Ikonopys Halychyny kintsia XIX – pochatku XXI stolittia: khudozhnii obraz i teoretychnyi dyskurs* [Iconography of Galicia in the late 19th – early 21st centuries: artistic image and theoretical discourse]. PhD Dissertation. Lviv National Academy of Arts.

Novikova, K., 2013. *Na perekhresti svitu i dukhu. Korotkyi narys pro sakralnyi zhyvopys Ukrainy* [At the Crossroads of the World and the Spirit. A Short Essay on the Sacred Painting of Ukraine]. Kyiv: Tempora.

Pogrebniak, G., 2022. Topical Issues of Modern Directing Education. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.189-198. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269526>

Postolenko, I., Vozniuk, A., Kyrychenko, R., Gavran, I., Brukhovetska, O. and Chausova, T., 2021. Formation Of Empathy In Applicants For Higher Education Of Pedagogical Profile In The Process Of Educational Activity. *International Journal of Computer Science & Network Security*, [e-journal] 21 (11), pp.11-16. <https://doi.org/10.22937/IJCSNS.2021.21.11.2>

- Shevchenko, T., 2003. Kavkaz [Caucasus]. In: *Zibrannia tvoriv* [Collected Works]. Kyiv: Naukova dumka. Vol. 1: Poeziia 1837-1847 [Poetry 1837-1847], pp.343-347.
- Stepovyk, D., 2012. *Nova ukrainska ikona XX i pochatku XXI stolit: Tradytsiina ikonohrafiia ta nova stylistyka* [New Ukrainian Icon of the 20th and Early 21st Centuries: Traditional Iconography and New Stylistics]. Zhovkva: Misioner.
- Újvári, E., 2020. Religious Symbols from the Point of View of Visual Semiotics. *The International Journal of Religion and Spirituality in Society*, [e-journal] 10 (3). pp.17-26. <https://doi.org/10.18848/2154-8633/CGP/v10i03/17-26>
- Yakunina, K., 2021. Sotsialno-psykhologichni aspekty relihiinosti [Social and psychological aspects of religiousness]. *Young Scientist*, [e-journal] 7 (95), pp.100-102. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-7-95-21>
- Zaporozhchenko, V. and Sydorenko, O., 2023. Master's Photo Art Project "Manifestations of the Sacred Zaporizhzhia". *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.277-301. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289314>
- Zaspa, I. and Bezruchko, O., 2021. Photo Art Project 'Female Multi-Component Associative Image 'Fern Blossom'. Part 1. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.286-296. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248776>
- Zaspa, I. and Bezruchko, O., 2022. Photo Art Project "Female Multi-Component Associative Image 'Fern flower'". Part 2. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.77-87. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257182>

ФОТОМИСТЕЦЬКІ ПРОЄКТИ ПРО САКРАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО ЯК ОДИН З ВАЖЛИВИХ ЕЛЕМЕНТІВ ЗБЕРЕЖЕННЯ ТА ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ У СВІТОВОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ КУЛЬТОВИХ СПОРУД УКРАЇНИ

Олександр Безручко^{1ab}, Дмитро Катушонок^{2a}

¹доктор мистецтвознавства, професор;

e-mail: oleksandr_bezruchko@ukr.net; ORCID: 0000-0001-8360-9388

²магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;

e-mail: dmitrijkatusonok57@gmail.com; ORCID: 0009-0009-1170-498X

^aКиївський університет культури, Київ, Україна

^bКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

Анотація

Мета дослідження – проаналізувати соціокультурну репрезентацію фотомистецьких проєктів сакральної тематики з урахуванням відповідних публікацій у сфері аудіовізуального мистецтва. Переосмислити потенціал творів екранної культури як важливого чинника збереження предметного поля культових споруд м. Києва в умовах багаторічної повномасштабної війни, розв'язаної проти нашої держави. Схарактеризувати проблематику дослідження сакрального мистецтва в сучасному культурному середовищі України та за кордоном. **Методологія дослідження.** У статті застосовано міждисциплінарний підхід, у межах якого органічно поєднано комплекс наукових методів. Насамперед використано теоретичний метод – з метою аналізу сучасних українських і закордонних наукових джерел, присвячених дослідженню та популяризації сакрального мистецтва. Важливим також став метод узагальнення – для зіставлення тематик і напрямів магістерських фотомистецьких проєктів, зокрема з вищезначеної тематики. Крім того, застосовано компаративний метод – для висвітлення концепцій дослідження культових споруд різних регіонів нашої держави, виявлення їхніх спільних і відмінних рис, а також визначення їхнього впливу на світову спільноту з метою збереження в умовах воєнного сьогодення України. **Наукова новизна.** Вперше у світовому аудіовізуальному мистецтві та виробництві проведено багаторівневий ґрунтовний аналіз магістерських фотомистецьких проєктів, підготовлених у Київському національному університеті культури і мистецтв та Київському університеті культури, як важливого елементу збереження та популяризації предметного поля сакральних споруд м. Києва, Бойківщини та Запоріжжя. **Висновки.** У результаті дослідження проаналізовано соціокультурну репрезентацію фотомистецьких проєктів сакральної тематики, враховуючи відповідні публікації з аудіовізуального мистецтва. Переосмислено потенціал творів екранної культури як важливого чинника збереження предметного поля культових споруд м. Києва під час багаторічної повномасштабної війни, розв'язаної проти нашої держави. Схарактеризовано проблематику дослідження сакрального мистецтва в сучасному культурному середовищі України та за кордоном.

Ключові слова: фотографія; сакральне мистецтво; магістр; фотомистецький проєкт; війна в Україні; архітектура; культові споруди



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 медіаіндустрій 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 контентобігу. 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).

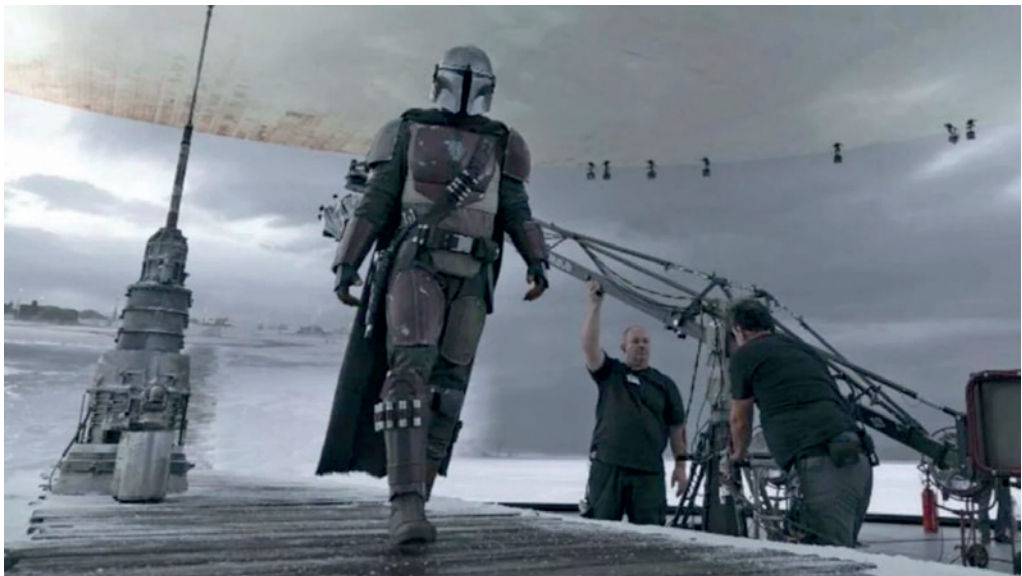


Фото 1. Кадр зі знімального майданчика «Мандалорця», на якому зображено актора Педро Паскаля у костюмі Мандалорця на тлі велетенської LED-стіни, на якій відтворено інтер'єр корабля. Джерело: (Paur, 2020).

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 вагомим 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.

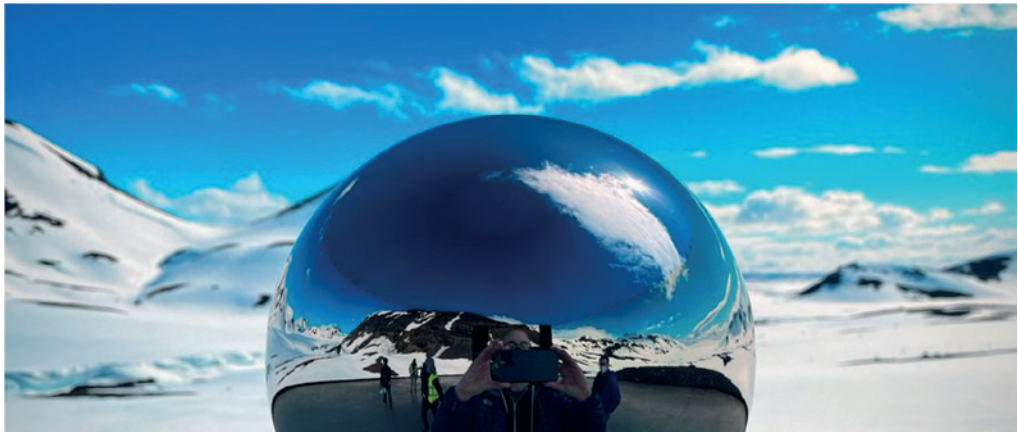


Фото 4. Технологія віртуального виробництва StageCraft, відпрацьована на «Мандалорці», стає індустріальним стандартом. На фото режисер Пейтон Рід (у кульковому дзеркалі) знімає фільм «Людина-мураха та Оса: Квантоманія» на студії Pinewood у Лондоні, використовуючи той самий «The Volume». Джерело: (Erao,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



DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361878

UDC 791.633:[792:791]:008-028.22(73)

GENESIS OF AUTHORSHIP. STAGE AND SCREEN DISCOURSE**Halyna Pohrebniak***Doctor of Study of Art (Dr Sc.), Professor,
Professor of the Department of Directing and Acting named after Larysa Khorolets;
e-mail: galina.pogrebniak@gmail.com; ORCID: 0000-0002-8846-4939
National Academy of Management of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine***Keywords:**visual culture;
theatre;
cinema;
directorial creativity;
acting skills;
author;
television**Abstract**

The purpose of the research is to determine the specifics of the formation and development of authorship within American visual culture. **The research methodology** is based on the application of a set of complementary scientific approaches. To study the genesis of authorship in stage and screen space, systemic, comparative and textual methods were used. The analysis of various models of screen and stage authorship required the use of a structural-functional method, which enabled tracing their internal organisation and interrelationships. The biographical method was used to study the personal factors of the creativity of American director-authors. The method of generalisation was used to advance theoretical understanding and justify the uniqueness of the phenomenon of authorship in visual culture. **The scientific novelty** of the article lies in clarifying the conceptual prerequisites for the formation of authorship in American cinema through the prism of early models of cinematographic and theatrical creativity, as represented by prominent directors in American visual culture. **Conclusions.** It has been proven that the formation and development of authorship in American cinema occurred in close connection with screen and stage art. At the same time, the foundations of directorial authorial models were predominantly laid by acting practice and stage experience, which influenced the formation of an individualised creative style and an authorial strategy of visual expression.

For citation:

Pohrebniak, H., 2026. Genesis of Authorship: Stage and Screen Discourse. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 9 (1), pp.138-152.

Problem statement

The problem of the genesis of the authorship of the director himself, both in the stage and in the screen arts, is quite

relevant today among both theorists and practitioners of theatre and cinema. Interestingly, the formation of authorship in directing European theatre took place in the process of separating the directing

© Halyna Pohrebniak, 2026

profession from the acting environment and is associated with the work of such prominent stage reformers as A. Antoine, E. Craig, L. Kroneck, O. Bram, M. Reinhardt, M. T. Kantor, L. Kurbas, L. Visconti and others.

It is noteworthy that in cinema (which in its synthetic nature arose at the end of the 19th century), the formation of authorship took place not only based on acting, writing, artistic activity, but also, one might say, production, since from the first steps it declared itself as a rather costly production of a cultural product. Moreover, perhaps the first authors in European cinema are Auguste and Louis Lumière, Georges Méliès and Léon Gaumont, who served as the bearers of the primary cinematic professions. Later, the founding of authorship will be taken care of by representatives of the French and German (and even Soviet) avant-garde, German expressionism (which also laid the basis for auteur cinema with the key figure of the director), which is a unique individuality, with its own 'worldview, original system of perception, evaluation, and unique depiction of the picture of the world and the image of man in it' (Pohrebniak, 2022, p.30).

However, the origins of authorship in US cinema (in its early period) remain unclear. In addition, the influence of early models of authorship in American cinema on the work of modern auteur directors has not been traced. This is a gap that we will try to close in our scientific explorations.

Recent research and publications analysis

T. Nechaienko (2023) devotes her research to the problem of the origin of authorship in theatre directing. In the article 'Meiningen Theatre of the Second Half of

the Nineteenth Century: Creativity of Ludwig Kroneck's Directing Mechanisms,' the researcher reveals the master's authorial innovations in solving mass scenes of productions, performing role material by each performer using all means and skills of high artistry.' The art critic finds out that 'the integrity of all methods of constructing a synthetic artistic and figurative stage canvas was achieved by the artist thanks to the complex skills of the director's design decisions – lighting, scenery, mise-en-scène, and the performance of the acting ensemble'.

In his work, O. Klekovkin (2015, p.126) calls Max Reinhardt the most outstanding master of authorial direction of the late 19th and early 20th centuries, who created 'a new type of synthetic spectacle that was 'based on the techniques of conventional art, enriched with free imagination, lyricism, bright spectacle and musicality.' The researcher adds that Reinhardt's authorial 'creativity synthesised the principles of pictorial direction and word direction'.

L. Oliinyk (2010), in the article 'Les Kurbas: Smart Harlequin Portrait Collage', shows the patterns of the director-author's exit from the stage space to the screen space. She writes that the innovator Les Kurbas 'is the first to open the stage to the viewer, shares energy with him, throws in courage and a fresh joke, destroys the template of pathos and arrogance. In the theatre, he is not afraid of syntheses that are incompatible for the viewer of that time'. The researcher points out that in the play 'Jimmy Higgs', Les Kurbas, as a director-author, 'introduces the screen not only as an element of scenery, but as a new platform for the continuation of the stage action. He is cramped within the narrow stage box, and the possibilities of cinema help

add to and supplement what is not conveyed on stage. Events on the stage and the screen are assembled in front of the viewer into a single film-performance' (Oliinyk, 2010).

I. Zubavina (2015, p.76) explores the problem of authorship in screen arts and, in particular, directorial means in auteur cinema. In the article 'Cinema archetypal as the core of screen narrative', she writes that, in contrast to simple archetypal sequences, which 'exploits mass cinema, acquiring the features of patterning, auteur cinema appeals to the unconscious of man with the help of more complex aggregates'.

Z. Alforova (2004, p. 216), in her work 'The Image of the World' in Virtual Reality Films', writes that auteur cinema 'is an art form in which there is no semiotic gap between form and content, an art form in which not only the narrative creates its content, but also the content produces the narrative'. In the article 'Auteur Cinema', L.L. Kornieieva (n.d.) writes that 'since the creation of artistic images and worldview, ideological searches are the prerogative of the creative individual (in contrast to collective and mass commercial, economic perspectives of film production), such films are mainly the result of significant creative independence of the author-director and his personal vision of the topic or problem. Hence, the concept of 'director's cinema' is synonymous with auteur cinema.

Thus, the analysis of publications on the problem of the essence of authorship in theatre and cinema directing provides grounds for asserting the possibility of creating original directorial models of creativity.

The purpose of the article. To substantiate the statement that directorial theatre and cinema are the basic models of authorship in stage and film art, in which the

figure of the director prevails at all stages of production of a performance and film.

Main research material

Let us recall that each historical period of time gives birth not only to a unique art, but also, so to speak, its reader, listener, viewer – an educated, inquisitive, socially active person of its era. The liberation and recognition by society of the author's personality as a self-sufficient value was observed, for example, in the literature and art of the Romantic era. At this time, the author-creator is able to give birth to works in which he does not hide the presence of his own individuality, his own 'I'. Works appear marked by the personal nature of their perception of the world; they produce socially significant ideas, ideals, and meanings in the context of the corresponding worldview model. The tendency to form and develop a model of freedom of authorial self-expression is also traced in the works of the realistic direction, where the author's social vigilance in the choice of material and his social accuracy in his moral assessments will be fully realised. At this time, only the author-creator will be recognized as the foremost interpreter and interpreter of the content aspect of the theme and idea of his work, will stimulate the actualization of the perception of the system of images, characters' characters, appearing, according to the definition of literary critics, in the role of the so-called 'omniscient' author – a kind of center of world relations of objective reality.

At the turn of the 19th and 20th centuries, the modernist desire to justify and affirm the prevalence of artistic form over content was realised in the dominance of a subjective, sometimes deliberately deformed worldview and absurd repro-

duction of the world over the objective, which at the same time led to the transformation of the realistic author's model of creativity. In the author's model of the modernist era, the creator, as a bearer of personal qualities, not only can, but to a certain extent is obliged to strive for such an extraordinary self-expression through the original form of the work, which would give grounds to speak of a specific, characteristic only for him reflection of the artistic picture and image of the world. N. Zhukova (2010) in her monograph 'Elitism as a Component of Cultural Formation: The Experience of Non-Classical Aesthetics' articulates the idea that it is thanks to reflections on the nature of intuition and its significance in the process of creativity in the 20th century that a new understanding and interpretation of the concept of 'picture of the world' emerges, which is manifested in scientists overcoming the duality of subject and object and further defining the unity of life, creativity, and art. This approach became evidence that the world acquired a new ontological interpretation. The researcher emphasises that the idea of the ontological nature of art was substantiated in the 1930s by the Russian theorist A. Gabrychevsky, who in turn developed the tradition, the expression of which was presented in the works of F. Schelling and J. Goethe. Summing up her considerations, N. Zhukova (2010, p.167) concludes that A. Gabrychevsky understood the ontological nature of artworks as a deep and primary reflection of the world, in which intuition plays a prominent role.

Therefore, the fundamental concept of 'picture of the world' should be interpreted as one of the forms of 'worldview representation of objective reality in social consciousness' and directly represented

through the image of reality mastered in practice, which constitutes 'the initial condition of human existence, created in the process of practical activity of people' (Shynkaruk, 2002, p.271), and in addition, appears as the psychological reality of the physical world and as the result of mental reflection and generalization of reality (Kralia and Bertash, 2016).

In the era of modern cinema, it actively forms its own language, partly borrowing it from theatrical art. At the same time, it also brings out the author-creator, who first forcibly unites the cinematographic professions and demonstrates his own vision of reality, and sometimes unreality, tries to assert himself in the environment, to qualitatively distinguish the world of nature from the world of culture.

Film production in the USA began later than in Europe and essentially borrowed ideas and a technological base from producers in France and Great Britain. In 1910-1920, the foundations of authorship were laid in American cinema (under the influence of theatrical art), and specific authorial film models emerged based on influential figures. Developing considerations regarding the concept of 'personality', let us agree with the opinion of L. Hrinberh, who believes that the maximum provision of the integrity of the personality throughout life in historical conditions that are constantly changing is, in fact, the primary purpose of individuality as a psychological function. The researcher is convinced and consistently proves that, 'on the one hand, individuality appears as a somewhat closed and relatively stable system that performs a specific internal function that regulates all human properties, ensuring their integrity, and on the other hand, individuality should be considered as a special system open to interaction with the world

that performs the external function of environmental regulation.' Analysing and comparing such concepts as 'personality' and 'individuality,' the author concludes that 'not only the psychological, but also the historical function of the personality determines its systemic properties, which serves as a strong basis for considering the historical and cultural aspects of the individualisation process' (Hrinberh, 2016, p.126).

David Griffith can be called the first to lay down the basic principles of the auteur model in American cinema. The artistic contribution of this playwright, director and actor to theatrical and screen art is quite significant. Let us note an interesting fact about this artist's life. Griffith did not initially show any particular enthusiasm for cinema; he sometimes visited cinema illusions in his free time from working in the theatre. He was a travelling theatre actor haunted by continuous failures, leading to low earnings and a life in poverty. Griffith began working with filmmakers not because he saw his calling in the screen sphere, but because he hoped to find a new source of income.

However, it was in the cinematic field that he managed to express his philosophical views on the world and on man in it. Working in the cinema, he managed to accumulate existential experience and create a system of his own principles, ideals and values. Working at the Biograph and Edison studios allowed him to accumulate significant creative experience and to acquire certain subjective beliefs that contained the main motive of his attitude to the world. He managed to form his own unique worldview, which is the basis of his personality. For some time, he combined work in theatre and cinema and played numerous episodic roles in unpretentious films ('Rescued

from the Eagle's Nest', 'Old Usman Isaac', etc.) anonymously.

However, D. Griffith earned considerable income as a film playwright, and an anonymous one at that (these were the times when the film credits did not yet list its creators). He believed that 'art should serve beauty and truth' (Ebert, 2003), so he tried to adapt literary texts to screen aesthetics and wrote scripts based on the novels of C. Dickens, D. London, E. Zol, Guy de Maupassant, poems by R. Browning, A. Tennyson, plays by W. Shakespeare, A. de Lorde, F. Coppe and others. However, despite the significant improvement in his financial situation, David Griffith continued to treat cinema rather condescendingly (Sadoul, 1955, p.102). He was convinced that film work was temporary and still hoped to make a career in theatre.

Having received an offer from the producers of the Biograph studio to try his hand at directing the film *The Adventures of Dolly* (1908), he, oddly enough, was afraid of ruining his acting career in the theatre, and therefore hesitated for a long time and was tempted only by the fee (it was \$ 50 a week). Paradoxically, the artist did not even realise that he would be able to realise himself as a creator-author, as a founder of authorship in the directorial model, precisely thanks to cinema, albeit with the support of the theatre base.

Despite pessimistic expectations, the first directorial experience captivated D. Griffith. From 1908 to 1912, he successfully filmed dozens of short films each week. He accumulated knowledge of achievements in the field of screen, mainly in European art schools and trends, and borrowed foreign cinematic experience. Gradually, he became interested in the director's profession and began developing his own authorial style. Through images, ideas, experiences, beliefs, the artist mo-

bilized all his essential abilities, sought to comprehend the picture of the multifaceted world, connect its disparate parts, use potential opportunities to realize, reflect and try to change in the field available to him, and also gradually build his own author's world, which should appear, according to E. Sydorovska (2016, p.166), as 'a personally experienced and experientially comprehensive world, given in the richness of sensory and mental perception, experiences and values, in which the entire life of each person unfolds'.

D. Griffith boldly combined in his work the skills of a playwright, director, and actor, allowing him to engage in interesting experiments with the content and form of screen works. Working in partnership with a brilliant cinematographer (G. W. Bitzer), D. Griffith demonstrated his unique genius and experimented with light, camera capabilities, frame scale, and editing techniques. William M. Drew (2002) writes that 'his use of close-ups and medium shots allowed the viewer to empathize with the emotions expressed by the characters; his rhythmic editing style enhanced the drama; his panoramic long shots created an impression of epic grandeur; and his innovations in lighting with the help of cinematographer Bitzer added mood and aesthetic quality to the images'. The researcher adds that 'by attaching great importance to the use of locations for realism, he sought to enhance the dramatisation of events. Griffith, without even suspecting it, laid the foundations of authorship in Hollywood when, in 1910, he began to annually transport his troupe from New York to California for seasonal filming' (Drew, 2002). The studio management was not pleased with the young director's experiments, but his films sold well, so the artist was not forbidden to experiment.

In our opinion, a significant contribution of the master to the development of his own screen language should be seen in the reform of the system of acting. The director paid considerable attention to the development of the plastic culture of performers – mimicry, gesture, gait (dramatic, tragic, comedic, lyrical), the art of dance, horse riding, and the actors' strict adherence to tempo and rhythm. William M. Drew (2002) points out that the director-author assembled a team of young actors and actresses, including Mary Pickford, Blanche Sweet, May Marsh, Lillian and Dorothy Gish, Robert Harron, Henry B. Walthall, and Lionel Barrymore, among others. To convey his artistic vision, D. Griffith formed in his actors a new, more restrained performing style, completely different from the theatrical one.

E. Toeplitz (1955, p.84) wrote that D. Griffith 'was in love with the expressiveness of the body, facial expressions and gestures of the actors he trained, and therefore boldly forced them to 'play with their backs'. To educate young talent, he created his own training workshop and carefully selected actors for film and theatre productions. Interestingly, D. Griffith invited young performers who had no theatre experience but could learn quickly to work organically in front of the camera on his own film projects. As a teacher, D. Griffith carefully monitored their physical training and developed his students' acting skills and abilities to achieve natural behaviour in the frame. The actors needed this skill to expand their roles. D. Griffith was famous for his undoubted talent for forming a harmonious acting ensemble. To do this, he used his stage experience working with performers. As an experiment, he tried to approve (as in theatrical practice) understudy roles that had been rehearsed in the same way.

Today, we can discuss the unique creative contribution of D. Griffith to the formation and development of the American model of auteur cinema, with a particular focus on its picture of the world. At the same time, it is difficult to overestimate the importance of the picture of the world, which is constantly changing and appears in numerous variants in space and in human life. It is she who, at each historical stage of the development of humanity, is entrusted with the performance of several important functions, such as: orienting a person in the turbulent flow of social phenomena, filling his perception of surrounding things with cultural content (Pohrebniak, 2020), 'mediating human communications, promoting the development of a program of practical behavior' (Rosul, 2012, p.296) regarding the implementation of the chosen lifestyle.

As a director-author, D. Griffith boldly changed contemporary approaches to the development of acting skills; he created the basis for the now-famous system of 'star' actors. In addition, his passion for literature led him to seek to introduce narrative form into screen dramaturgy. It was D. Griffith who, for the first time in the history of American cinema, successfully adapted the genres of the novel and the play to the screen. This practice remains relevant to this day. It was from literary forms and genres that the master borrowed the techniques of narration, the ability to develop a plot in multiple planes, and a happy ending. It is noteworthy that the imitation of novel forms of narration in the presentation of both events and images of heroes prompted D. Griffith to resort to using the 'narrative function of the cinematographic apparatus' (Toeplitz, 1955, p.84). A subjective film camera imitates the author's view of on-screen events, of the reproduction of reality by on-screen means.

It is important that the director made a creative experiment as the basis of his authorial work. In the early period of its formation, film production in the United States developed under the strict rule of imitation of European cinematic experience. D. Griffith also partially borrowed screen techniques. However, the master did not unthinkingly copy the findings of European filmmakers, but adapted them to his own work and gave them an authorial identity. It is noteworthy that he adopted and reinterpreted some of the means of his screen language from fine art, in particular, composition, perspective, and light and shadow. Almost the key expressive means of his authorial language were the close-up and detail, taken from British filmmakers from Brighton. D. Griffith creatively presented the possibilities of scaling in the frame (for the maximum plastic expressiveness of the characters) in such, undoubtedly, author's paintings as, 'The Birth of a Nation', 'Intolerance', 'Hearts of the World', 'Broken Shoots', 'The Road to the East', 'The White Rose', 'America', 'Dream Street', 'Isn't Life Wonderful?' and others. D. Griffith himself noted that 'museums around the world show such works of fine art that captivate the public primarily by enlarging faces' (Smith, 2008).

William M. Drew (2002), in his article 'D. W. Griffith (1875-1948)', points out that 'contrary to legend, most of Griffith's films made money in Mamaroneck, but because of the debts the director had accumulated while running the studio and his incompetence in business matters, he was unable to make a profit from the films made after 'The Road to the East.' The researcher clarifies that 'the Hollywood establishment, which had lauded him as the greatest cinematic genius of the 1910s, increasingly resented Griffith's Eastern

defiance of the West Coast industry. It was increasingly said that Griffith was committed to an old-fashioned Victorian worldview and out of step with the times'.

D. Griffith gradually formed his own authorial style. His authorial style was a demonstration of his worldview, which became 'a prerequisite for the desire to find answers to important life questions. It was also a determining factor in the successful implementation of the master's worldview, their embodiment in a reproducible picture of the world' (Pohrebniak, 2020, p.10).

As a director-author, D. Griffith confidently and quickly improved his screen language. He constantly changed the rhythm and used various editing techniques – sequential, parallel, cross, associative, montage-chorus, etc. It was through authorial editing techniques that he could simultaneously develop several storylines, each with its own protagonists. Such means of filming as inflows, enlargement (zoom), blackouts, and catches allowed the master to create an emotional background for the narrative. It is noteworthy that, devoted to the theatre, D. Griffith developed his creative method as a contrast to stage culture. For this purpose, the master used an original compositional frame structure. In this way, he emphasised the subtle psychological nuances of his characters. Today, we can say that D. Griffith, as a director-author, laid the foundations of authorship in American cinema, presenting his unique system of screen images.

So, at the time of his acquaintance with cinema, Ch. Chaplin had considerable experience in the theatre. He worked in the theatre enterprise of F. Karno and was considered an unsurpassed and, above all, recognisable master of pantomime. The audience admired the expression in

his images, like D. Griffith and Ch. Chaplin was not going to connect his life to cinema; he adored the theatre, but the contract for 75 dollars a week with the Keystone studio proved too tempting. Just as Griffith did, he considered work in cinema temporary, meant only to improve his financial situation. However, gradually the possibilities of the screen captured him, because 'if you combine the conventional world of the theatre with the real one, he will certainly die in a collision with the latter' (Pohrebniak, 2020, p.17).

E. Toeplitz (1955, p.105) argues that, despite his desire, Ch. Chaplin, when creating his directorial model, was not, and did not want to be, a reformer of the artistic form, unlike D. Griffith, who created a new screen language. Ch. Chaplin, on the contrary, was considered old-fashioned, because he preferred general plans, shooting with a fixed camera and transferred his heroes from the world of grotesque and buffoonery to the real world of American reality'. In his authorial screen model, he always (from early to late films) remained faithful to theatrical principles – from the internal foundations of the characters' grotesqueness, to external manifestations – make-up, costumes, exaggerated acting, especially facial expressions. C. Chaplin (1992, p.65), actively using theatrical gestures, said that he resorted to general shots in order to show how 'the hero works in the frame in full growth: not only his feet, but also his legs, face, hands, because in pantomime the actor expresses the essence of the scene with his whole body, so there is no need to highlight his face in close-up'.

As a talented person, he was convinced that his directing and acting skills were unique. Paradoxically, and perhaps precisely because of his original talent, he refused to use innovative filming techniques,

which were extremely popular in European cinema. He deliberately subordinated the then screen capabilities to the plastic expressiveness of the actor's body. It is interesting that, in building an author's directorial model in the screen space, C. Chaplin consciously avoided mass scenes to avoid distracting from the protagonists' actions. For example, in his unsurpassed films (*The Immigrant*, *The Pilgrim*, *The Kid*, *The Parisian*, *Gold Rush*, *The Circus*, *City Lights*, *New Times*, *The Great Dictator*, *Monsieur Verdu*, *Street Lights*, and others), the master uses close-ups only when the character's facial expressions make more sense than the plastic expressiveness of the entire body.

As a director-author, he relied on techniques of acting expressiveness rather than on screen technologies. He showed the actors as if he were looking at them from a seat in the theatre hall.

Chaplin, the director, boldly and irrevocably changed the ideas of both his colleagues in the art department and the audience about acting on the screen. He presented the audience with an eloquent image of a unique, benevolent hero with refined manners. His little tramp, who captivates from the very first appearance in the frame, constantly finds himself in various awkward situations, but the audience sympathises with him, cries, smiles, and suffers. The audience identifies with the screen image, their lives, and their aspirations. This happens because Chaplin builds the author's presentation of the screen narrative so that the main thing is not the direct action on the screen, but the audience's reaction to it: fear, sadness, despair, crying, and laughter. In this way, the director-author, within the framework of his cinematic model, for the first time in the field of American visual culture, unites the artist and the audience and introduc-

es into 'mechanical screen entertainment the humanistic values of high art' (Sadoul, 1955, p.132). It should be noted that Ch. Chaplin, the actor, while nurturing his favourite image, did not even assume that the image of a small and sincere tramp would be so widespread in the artistic culture of the 20th–21st centuries.

In his films, Ch. Chaplin showcased various facets of the director's craft, yet was constantly reminded of his theatrical origins. The artist built a theatrical and cinematic author's model and, in all his films, tried to demonstrate respect for the performing arts. After all, it was the theatre that did not let him die of hunger in his youth. This was manifested in how he initially worked with the artist on the construction of heavy, even bulky, scenery structures; how he demonstratively emphasised the unique, eccentric component of performing skills; and how he built dialogues and monologues for his grotesque heroes.

Charles Chaplin incorporated acting, directing, composing, and producing into his cinematic work, and also actively gravitated towards biographical work. This can be confirmed by his autobiographical film *'Street Lights'*, which was nevertheless dedicated to the theatre. It was to the theatre that the master owed his formation as a person. In the film, the artist is shown growing old alone, abandoned and forgotten by his family and friends. At the end of his creative and biological life path, he suffers from social oppression and harassment, but gives valuable advice to the young choreographer. J. Sadoul (1955, p.373) wrote that in this film, Ch. Chaplin 'in his deep self-expression was extremely close to the work of W. Shakespeare. It was in this film that the key theme of Chaplin's human dignity and humanity was recreated with enormous power'. Ye. Morieva, and

A. Maslov-Lysyckin (2022, p.26) in the article 'The Birth of a New Type of Comedy in Charlie Chaplin's Films' write that 'the director's own life experience allowed him to create unique screen works based on humanism and love of life'.

Hard work across many studios and numerous successful productions allowed him to quickly achieve independent status as an author-director, screenwriter, actor, and producer. In addition, 'a feature of Chaplin's 'phenomenon' is that almost all production and post-production was concentrated in his hands; he saw the perspective of the entire process, competently managed the budget, and learned to flexibly plan each shooting day' (Morieva and Maslov-Lysyckin, 2022, p.29). This approach is quite relevant in modern practices of directors-authors. In his authorial work, Ch. Chaplin aspired to achieve extraordinary visual accuracy in the depiction of each character. To this end, for the sake of a high-quality screen product, he could shoot many takes of the same frame without saving on film.

In his auteur films, Ch. Chaplin usually left the ending open for the audience – his hero is rapidly going to meet his fortune along a deserted road to an unknown destination. In this way, Ch. Chaplin 'incited the audience to think about the heroes, themselves, social problems and the world around them' (Wada, n.d.). Theorists of auteur cinema will soon define the director's innovative approaches as a key feature of the movement. According to L. Kornieieva (n.d.), 'auteur cinema requires a certain concentration and effort from the average viewer, encourages reflection and intellectual analysis, a more complex, higher, more spiritual level of interaction with the film text'.

The phenomenon of the outstanding artist's work is that he managed to combine

stage and screen eccentricity in a new authorial form for a film franchise and also a successful merchandise line based on the sad adventures of the unfortunate tramp Charlot Chaplin. In the author's work, Ch. Chaplin (1992, p.106) drew on the experience of his own difficult life, and he always sought to add a particular flavour of biographicalism to his films. The declaration of 'war on Hollywood' did not prevent him from producing one of the most popular images in the world. A small but robust and tenacious character was endowed with high moral qualities and therefore remains recognisable today.

The strengthening of authorial principles in American cinema occurred at the turn of the 1960s and 1970s, as the visual culture of New Hollywood began to take shape, with one of its brightest representatives being Martin Scorsese. Intensely studying the work of both American directors (D. Griffith, C. Chaplin, O. Wells, F. Capra, D. Ford, G. Hawkes, D. Cukor, A. Hitchcock), and representatives of the French New Wave, M. Scorsese formulated his author's credo. He believed that 'the most successful musicians, artists and writers in the world recognise that in order to have the freedom to create the art they want, they must have the necessary funds. Moreover, to obtain these funds, they must be ready to compromise on something' (Halmakov, 2023).

Working in both film and television, M. Scorsese created a number of films (feature and documentary) in which he expressed or recreated biographical moments from his passion for cinema. For example, the film *The Time Keeper* (based on the novel by B. Selznick, *The Invention of Hugo Cabret*) is dedicated to the life and work of J. Melies, whose films made an unforgettable impression on the young Martin. It is noteworthy that M. Scorsese,

like D. Griffith, resorted to the adaptation of literary works, in particular novels. It is noteworthy that in the documentary film *A Personal Journey with Martin Scorsese Through American Movies*, the master demonstrated his personal view of how a director-author should be formed, adapting the achievements of prominent screen masters in his work, transforming technological achievements in his films, creating his own screen language, and, most importantly, establishing channels of communication with the audience.

In the documentary film, M. Scorsese's exceptional attention to the socio-political direction of Chaplin's films is striking. Interestingly, M. Scorsese filmed his full-length debut (*I Call First*) in 1967, while Chaplin released his last film, *A Countess from Hong Kong*, in the same year.

M. Scorsese can rightfully be called (like D. Griffith and Chaplin) an actor-director, and this is undoubtedly the key authorial feature of his work. He can create a unique acting ensemble that allows deep penetration into the characters' emotional spheres and psychology. At the same time, he skillfully creates long-term director-actor tandems, particularly with Robert De Niro and Leonardo DiCaprio. Moreover, part of his authorial style is the appearance of the master himself in numerous episodic roles.

It is significant that in the author's films by M. Scorsese (*Raging Bull*, *The Colour of Money*, *Goodfellas*, *Cape Fear*, *The Age of Innocence*, *Casino*, *Gangs of New York*, *The Aviator*, *The Departed*, *Island of the Damned*, and others), just as in Ch. Chaplin's films, the 'brilliant image of America, which Hollywood usually created' (Myslavskiy, 2024, p.123), were deliberately destroyed by reproducing themes

of violence, crime, and the moral and religious choices of archetypal heroes.

Interesting are M. Scorsese's thoughts on the profession of a director. He was convinced that it was impossible to 'teach a person how to make a movie' (Lopes, 2017, p.268). The director was sure that any educational institution in cinematography could provide only initial knowledge to a young talent. However, 'you can only become a director by making many films, giving it your all and constantly taking care of your self-development' (Lopes, 2017, p.270) in a marathon called creative life.

Evaluating his numerous works and himself as an author-creator, M. Scorsese, a prominent experimenter and innovator of the authorial form of cinematic narrative, said without exaggeration: 'I am my cinema, and for the sake of maximum self-realisation, cinema should become the meaning of life' (Lopes, 2017, p.275).

Conclusions

The study of the genesis of authorship in the screen and stage space of American visual culture showed that the author's experiment in the field of form and content, the experiment in mastering a variety of topics, genre palette, director-actor methods of cooperation does not hinder the profitability of authorial films, but on the contrary can attract the viewer and incline them to active communication. In addition, the uniqueness of the formation of authorial directing in American cinema lies in the fact that its foundations were laid by actors who mastered the roles of director, screenwriter, and producer, thereby presenting a modern model of authorship.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Альфьорова, З.І., 2004. «Образ світу» у фільмах про віртуальну реальність. *Мистецтвознавство України*, 4, с.214-221.
- Гальмаков, Ю., 2023. Концепція Мартіна Скорсезе у мистецтві. *Galmakov.com*, [online] 11 жовтня. Доступно: <<https://galmakov.com/konceptcija-martina-skorseze-u-mistectvi/>> [Дата звернення 18 січня 2026].
- Грінберг, Л.Ф., 2016. Проблема національного у картині світу Пантелеймона Куліша. *Мистецтвознавчі записки*, 30, с.123-130.
- Жукова, Н.А., 2010. *Елітарність як компонент культуротворення: досвід некласичної естетики*. Київ: Парапан.
- Зубавіна, І., 2015. Кіноархетипіка як ядро екранного наративу. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*, 16, с.75-83.
- Клековкін, О., 2015. «Еклектика» Макса Райнгардта. *Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини*, 11, с.118-143.
- Корнєєва, Л.Л., б.д. Авторське кіно. В: *Велика українська енциклопедія*. [online] Доступно: <https://vuc.gov.ua/Авторське_кіно> [Дата звернення 18 січня 2026].
- Миславський, В.Н., 2024. *Західний кінематограф. Концептуально-термінологічний словник*. Харків: Точка.
- Морева, Є. та Маслов-Лисичкін, А., 2022. Зародження комедії нового типу у фільмах Чарлі Чапліна. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*, [e-journal] 47, с.26-32. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.47.2022.269545>
- Нечаєнко, Т.В., 2023. Мейнінгенський театр другої половини ХІХ століття: креативність механізмів режисури Людвіга Кронєка. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, [e-journal] 2, с.249-254. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2023.286911>
- Олійник, Л. 2010. Лесь Курбас: Розумний Арлекін. Портретний колаж. *Teatre*, [online] 02 марта. Доступно: <<https://teatre.com.ua/portrait/les-kurbas-rozumnyj-arlekin/>> [Дата звернення 18 січня 2026].
- Погребняк, Г.П., 2020. *Авторський кінематограф у культурному просторі другої половини ХХ – початку ХХІ століття*. Київ: Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв.
- Погребняк, Г.П., 2022. Режисерські моделі авторського кіно в сучасному фестивальному просторі. Частина 2. Фестивальний формат фільмів українських режисерів-авторів. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*, [e-journal] 30, с.29-36. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.30.2022.259496>
- Росул, Т.І., 2012. Наукова і художня картини світу: тенденції взаємодії. *Гілея*, 58 (3), с.295-298.
- Сидоровська, Є.А., 2016. Життєвий світ людини: до історії проблеми. *Мистецтвознавчі записки*, 30, с.156-169.
- Шинкарук, В.І. ред., 2002. *Філософський енциклопедичний словник*. Київ: Абрис.
- Крала, І.В. та Берташ, В.О., 2016. Мовна та концептуальна картини світу як відображення свідомості нації. В: *Актуальні проблеми філології та методики викладання гуманітарних дисциплін*, [online] с.32-35. Доступно: <<https://surl.li/lyaidv>> [Дата звернення 18 січня 2026].
- Chaplin, Ch., 1992. *My autobiography*. New York : Plume.

- Drew, W.M., 2002. D. W. Griffith (1875-1948). *Gilda Tabarez*, [online] August 10. Available at: <<http://www.gildasattic.com/dwgriffith.html>> [Accessed 18 January 2026].
- Ebert, R., 2003. The Birth of a Nation. *Roger Ebert.com*, [online] March 30. Available at: <<https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-the-birth-of-a-nation-1915>> [Accessed 18 January 2026].
- Lopes, P., 2017. The power of Hyphen-Nationalism: Martin Scorsese's sojourn from Italian American to White-Ethnic American. *Social Identities*, [e-journal] 23 (5), pp.562-578. <https://doi.org/10.1080/13504630.2017.1303373>
- Sadoul, G., 1955. *Histoire de l'art du cinéma des origines à nos jours*. Paris: Flammarion.
- Smith, M.W., 2008. American Valkyries: Richard Wagner, D. W. Griffith, and the Birth of Classical Cinema. *Modernism/modernity*, [e-journal] 15 (2), pp.221-242. <https://dx.doi.org/10.1353/mod.2008.0040>
- Toeplitz, J., 1955. *Historia sztuki filmowej*. Filmowa Agencja Wydawnicza. T. 1-4.
- Wada, L., n.d. Charlie Chaplin's Wives. Part 2. *Edna Purviance*. [online] Available at: <<http://www.ednapurviance.org/chaplininfo/chaplinwives.html>> [Accessed 18 January 2026].

REFERENCES

- Alforova, Z.I., 2004. "Obraz svitu" u filmakh pro virtualnu realnist ["The Image of the World" in Virtual Reality Films]. *Art Research of Ukraine*, 4, pp.214-221.
- Chaplin, Ch., 1992. *My autobiography*. New York: Plume.
- Drew, W.M., 2002. D. W. Griffith (1875-1948). *Gilda Tabarez*, [online] August 10. Available at: <<http://www.gildasattic.com/dwgriffith.html>> [Accessed 18 January 2026].
- Ebert, R., 2003. The Birth of a Nation. *Roger Ebert.com*, [online] March 30. Available at: <<https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-the-birth-of-a-nation-1915>> [Accessed 18 January 2026].
- Halmakov, Yu., 2023. Kontsepsiia Martina Skorseze u mystetstvi [Martin Scorsese's concept in art]. *Galmakov.com*, [online] October 11. Available at: <<https://galmakov.com/koncepcija-martina-skorseze-u-mistectvi/>> [Accessed 18 January 2026].
- Hrinberh, L.F., 2016. Problema natsionalnoho u kartyni svitu Panteleimona Kulisha [The problem of the national in picture of the world Panteleimon Kulish]. *Notes on Art Criticism*, 30, pp.123-130.
- Klekovkin, O., 2015. "Eklektyka" Maksa Rainhardta [The "Eclectic" by Max Reinhardt]. *Suchasni problemy doslidzhennia, restavratsii ta zberezhenia kulturnoi spadshchyny*, 11, pp.118-143.
- Kornieieva, L.L., n.d. Avtorske kino [Author's cinema]. In: *Great Ukrainian Encyclopedia*. [online] Available at: <[https://vue.gov.ua/Avtorske kino](https://vue.gov.ua/Avtorske_kino)> [Accessed 18 January 2026].
- Kralia, I.V. and Bertash, V.O., 2016. Movna ta kontseptualna kartyny svitu yak vidobrazhennia svidomosti natsii [Linguistic and conceptual picture of the world as a reflection of the consciousness of the nation]. In: *Aktualni problemy filolohii ta metodyky vykladannia humanitarnykh dystsyplin*, [online] pp.32-35. Available at: <<https://surl.li/lyaidv>> [Accessed 18 January 2026].
- Lopes, P., 2017. The power of Hyphen-Nationalism: Martin Scorsese's sojourn from Italian American to White-Ethnic American. *Social Identities*, [e-journal] 23 (5), pp.562-578. <https://doi.org/10.1080/13504630.2017.1303373>
- Morieva, Ye. and Maslov-Lysyckin, A., 2022. Zarodzhennia komedii novoho typu u filmakh Charli Chaplina [The Birth of a New Type of Comedy in Charlie Chaplin's Films]. *Bulletin of KNUKIM. Series in Arts*, [e-journal] 47, pp.26-32. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.47.2022.269545>

- Myslavskiy, V.N., 2024. *Zakhidnyi kinematohraf. Kontseptualno-terminolohichniy slovnyk* [Western Cinema. Conceptual and Terminological Dictionary]. Kharkiv: Tochka.
- Nechaienko, T.V., 2023. Meinhenskiy teatr druhoi polovyny XIX stolittia: kreatyvni mekhanizmy rezhysury Liudviga Kroneka [Meiningen Theatre of the Second Half of the Nineteenth Century: Creativity of Ludwig Kroneck's Directing Mechanisms]. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald*, [e-journal] 2, pp.249-254. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2023.286911>
- Oliinyk, L., 2010. Les Kurbas: Rozumnyi Arlekin. Portretnyi kolazh [Les Kurbas: Smart Harlequin. Portrait collage]. *Teatre*, [online] March 02. Available at: <<https://teatre.com.ua/portrait/les-kurbas-rozumnyi-arlekin/>> [Accessed 18 January 2026].
- Pohrebniak, H.P., 2020. *Avtorckiy kinematohraf u kulturnomu proctori druhoi polovyny XX – pochatku XXI stolittia* [Authorial Cinema in the Cultural Space of the Second Half of the 20th – Early 21st Century]. Kyiv: National Academy of Culture and Arts Management.
- Pohrebniak, H.P., 2022. Rezhyserski modeli avtorskoho kino v suchasnomu festyvalnomu prostori. Chastyna 2. Festyvalnyi format filmiv ukrainskykh rezhysyrov-avtoriv [Directing models of author cinema in modern festival space Part 2. Festival format of films by Ukrainian directors]. *Academic Bulletin of Kyiv National Karpenko-Karyi University of Theatre, Cinema and Television*, [e-journal] 30, pp.29-36. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.30.2022.259496>
- Rosul, T.I., 2012. Naukova i khudozhnia kartyny svitu: tendentsii vziaimodii [Scientific and artistic pictures of the world: tendencies of interaction]. *Hileia*, 58 (3), pp.295-298.
- Sadoul, G., 1955. *Histoire de l'art du cinéma des origines à nos jours*. Paris: Flammarion.
- Shynkaruk, V.I. ed., 2002. *Filosofskiy entsyklopedychnyi slovnyk* [Philosophical encyclopedic dictionary]. Kyiv: Abrys.
- Smith, M.W., 2008. American Valkyries: Richard Wagner, D. W. Griffith, and the Birth of Classical Cinema. *Modernism/modernity*, [e-journal] 15 (2), pp.221-242. <https://dx.doi.org/10.1353/mod.2008.0040>
- Sydorovska, Ye.A., 2016. Zhyttievyi svit liudyny: do istorii problem [Human life world: the history of the problem]. *Notes on Art Criticism*, 30, pp.156-169.
- Toeplitz, J., 1955. *Historia sztuki filmowej*. Filmowa Agencja Wydawnicza. T. 1-4.
- Wada, L., n.d. Charlie Chaplin's Wives. Part 2. *Edna Purviance*. [online] Available at: <<http://www.ednapurviance.org/chaplininfo/chaplinwives.html>> [Accessed 18 January 2026].
- Zhukova, N.A., 2010. *Elitarnist yak komponent kulturotvorennia: dosvid neklasychnoi estetyky* [Elitism as a component of cultural formation: the experience of non-classical aesthetics]. Kyiv: Parapan.
- Zubavina, I., 2015. Kinoarkhetypika yak yadro ekrannoho naratyvu [Cinematic archetype as the core of screen narrative]. *Academic Bulletin of Kyiv National Karpenko-Karyi University of Theatre, Cinema and Television*, 16, pp.75-83.

Received: 20.01.2026; Accepted: 23.02.2026

The article was first published online: 26.05.2026

ГЕНЕЗА АВТОРСТВА: СЦЕНІЧНИЙ ТА ЕКРАННИЙ ДИСКУРС**Галина Погребняк**

*доктор мистецтвознавства, професор,
професор кафедри режисури та акторської майстерності
імені народної артистки України Лариси Хоролець;
e-mail: galina.pogrebniak@gmail.com; ORCID: 0000-0002-8846-4939
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ, Україна*

Анотація

Мета дослідження – визначити специфіку становлення та розвитку авторства в контексті американської візуальної культури. **Методологія дослідження** ґрунтується на застосуванні комплексу взаємодоповнювальних наукових підходів. Для вивчення генези авторства в сценічному та екранному просторі використано системний, порівняльний і компаративний методи. Аналіз різних моделей екранного та сценічного авторства зумовив залучення структурно-функціонального методу, що дав змогу простежити їхню внутрішню організацію та взаємозв'язки. Біографічний метод застосовано для дослідження особистісних чинників творчості американських режисерів-авторів. Метод узагальнення використано з метою теоретичного осмислення та обґрунтування унікальності явища авторства у візуальній культурі. **Наукова новизна** статті полягає у з'ясуванні концептуальних передумов формування авторства в американському кіномистецтві крізь призму становлення ранніх взірців кінематографічної та театральної творчості, репрезентованих визначними режисерами у візуальній американській культурі. **Висновки.** Доведено, що становлення та розвиток авторства в американському кінематографі відбувалися у тісному взаємозв'язку екранного й сценічного мистецтва, тоді як підвалини режисерських авторських моделей значною мірою були закладені акторською практикою та сценічним досвідом, що вплинуло на формування індивідуалізованого творчого стилю та авторської стратегії візуального висловлювання.

Ключові слова: візуальна культура; театр; кінематограф; режисерська творчість; акторська майстерність; автор; телебачення



DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361879
УДК 778.53:77:7.012:[159.942:7.073]:7-028.22

КОМПОЗИЦІЯ КАДРУ ТА ЇЇ СМИСЛОВЕ НАВАНТАЖЕННЯ: РОЛЬ РАКУРСУ У ВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ

Сергій Борденюк^{1а}, Віталій Толстой^{2б}

¹заслужений діяч мистецтв України, професор;
e-mail: bordens2662@gmail.com; ORCID: 0000-0003-2561-1409

²магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;
e-mail: vitalitytolstoy1999@gmail.com; ORCID: 0009-0006-3268-6360

^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

^бКиївський університет культури, Київ, Україна

Ключові слова:

композиція;
ракурс;
візуальне мистецтво;
кадр;
сміслові
навантаження;
візуальна комунікація

Анотація

Мета статті – проаналізувати композиційні особливості творів візуального мистецтва як основу побудови кадру, з'ясувати значення ракурсу у формуванні смислового та емоційного навантаження зображення, а також дослідити взаємозв'язок між вибором точки зйомки, розташуванням об'єктів у кадрі та фінальним сприйняттям візуального повідомлення глядачем. **Методологія дослідження.** У роботі застосовано такі методи: теоретичний аналіз – для систематизації мистецтвознавчих підходів до розуміння композиції у фотографії та кінематографі; структурно-композиційний метод – для детального вивчення побудови кадру, визначення фокусних точок та їхньої ролі в організації простору; порівняльний метод – для зіставлення різних ракурсів одного об'єкта з метою виявлення змін у змістовому навантаженні та емоційному впливі на реципієнта. **Наукова новизна.** Уперше системно проаналізовано роль ракурсу як одного з головних інструментів формування смислового простору кадру в сучасному візуальному мистецтві. Обґрунтовано вплив вибору точки зйомки на ієрархію образів і розстановку смислових акцентів у межах кадру. Розкрито особливості композиційного балансування у процесі зміни ракурсу та доведено його визначальний вплив на інтерпретацію авторського задуму. **Висновки.** У результаті проведеного дослідження доведено, що композиція кадру та вибір ракурсу виходять за межі технічних рішень, стаючи ключовими засобами візуальної комунікації. Проаналізовано, як розташування об'єктів, масштаб і перспектива формують структуру кадру, забезпечуючи його логічну завершеність. Визначено, що зміна ракурсу є потужним інструментом художнього впливу, здатним трансформувати інтерпретацію образу та викликати прогнозовані емоційні реакції у глядача.

Як цитувати:

Борденюк, С. та Толстой, В., 2026. Композиція кадру та її смислове навантаження: роль ракурсу у візуальному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 9 (1), с.153-162.

Формулювання проблеми

В епоху тотальної візуалізації екранний образ перетворюється на домінуючий носій інформації, де композиція стає не просто способом організації простору, а складною мовою невербальної комунікації. Серед усіх виражальних засобів саме ракурс виконує функцію авторського фільтра, який жорстко диктує глядачеві ієрархію об'єктів та емоційну тональність сцени. Такий підхід перетворює пасивне споглядання зображення на активний процес дешифрування прихованих смислів, закладених митцем через геометрію кадру.

Попри наявність досліджень, присвячених технічним параметрам зйомки, семантичний потенціал точки огляду часто залишається поза глибоким науковим осмисленням, поступаючись місцем інтуїтивним рішенням практиків. Зміна ракурсу здатна миттєво трансформувати контекст події, перетворюючи нейтральний об'єкт на загрозливий символ або, навпаки, нівелюючи значущість центральної фігури. Відсутність системного аналізу цих механізмів ускладнює розуміння того, як саме візуальна форма впливає на психологічне сприйняття змісту твору та маніпулює реакцією аудиторії.

Для фахівців аудіовізуальної сфери опанування інструментарію ракурсних рішень є ключовим чинником створення конкурентоспроможного та багатогатого художнього продукту. Свідомий вибір точки зйомки дає змо-

гу автору керувати увагою реципієнта без використання діалогів, працюючи виключно на рівні підсвідомих візуальних асоціацій. Це актуалізує необхідність теоретичного обґрунтування взаємозв'язку між композиційною побудовою кадру та його смисловим навантаженням у контексті сучасних завдань візуального мистецтва.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Вагомий внесок у дослідження філософії екранного простору та візуальної антропології зробила Г. Чміль (2020), яка одноосібно та у співавторстві з Н. Корабльовою, О. Безручком (2024); Г. Чміль, Н. Корабльовою, О. Безручком, Н. Жуковою (Chmil et al., 2024) дослідила феномен екрана як ключового комунікатора сучасності та проаналізувала зміни у сприйнятті візуальних образів.

Теоретичні засади екранознавства та онтологію віртуального простору ґрунтовно вивчила І. Зубавіна (2021), акцентуючи на трансформації мистецьких практик у цифрову добу.

Специфіку зображальної журналістики та функціонування візуальних засобів комунікації в медіа розглянули М. Балаклицький (2019), а також С. Котляр та І. Сіренко (2019).

Художньо-естетичні аспекти фотографії як окремого виду мистецтва проаналізували С. Прищенко та Т. Сенчук (2019), виокремивши ключові принципи побудови виразного зображення.

Спорідненість вуличної фотографії з кінематографом та їхні спільні композиційні рішення дослідили С. Борденюк, І. Гавран та В. Гримаська (Bordeniuk, Gavran and Hrymalska, 2021).

Особливу увагу ролі кольору як драматургічного елемента у творах екранного живопису приділили Ю. Гармаш та О. Прядко (2018). Питання інтерактивного телебачення та особливостей візуальної взаємодії в медіасередовищі розглянули О. Безручко та А.-Н. Мануляк (2019). Зокрема, дослідники визначили вплив колористичних рішень на емоційне сприйняття кадру.

Проблематику обрамлення в композиційно-смісловій структурі фільму на прикладі творчості П. Пазоліні детально висвітлила Т. Пахарева (2024).

Технологічні аспекти створення візуального продукту, зокрема роль операторських засобів у досягненні творчого задуму, проаналізували О. Безручко та Д. Аліфанов (2024); Х. Баталіна та Д. Шатило (Batalina and Shatilo, 2024).

Специфіку втілення образу природи у художньому та документальному кіно через призму операторської майстерності дослідили К. Степаненко та О. Веремій (2024), О. Безручко, В. Грифцов (Bezruchko and Hryftsov, 2025).

Сучасні методи монтажу, використання спецефектів і переходів як засобів візуальної виразності описали Г. Чміль, К. Пшенична (2018); О. Ковш, О. Копачинський (2023); А. Медведєва, В. Кукса (Medvedieva and Kuksa, 2024).

Попри значний обсяг наукових праць, проблема комплексного впливу ракурсу на смислове навантаження кадру, особливостей його емоційного сприйняття та формування візуальної комунікації потребує подальшого системного осмислення.

Мета статті полягає в аналізі ключових складників композиції кадру у візуальному мистецтві та визначенні взаємозалежності між композиційними елементами зображення та їхнім смисловим навантаженням. Особливу увагу зосереджено на дослідженні ракурсу як одного з основних засобів візуального впливу, що формує емоційне сприйняття та інтерпретацію екранного образу. Також метою дослідження є обґрунтування важливості свідомого вибору точки зйомки під час створення медійного продукту для точного передавання авторського задуму та емоційного посилу.

Основний матеріал дослідження

Композиція кадру є однією з основних категорій візуальної мови, яка визначає не лише естетичну організацію зображення, але й смислове навантаження в межах аудіовізуального твору. Вона виконує не лише декоративну чи орієнтаційну функцію, а й постає потужним інструментом формування наративу, фокусування уваги глядача, створення психологічного ефекту, а також трансляції ідеологічного або культурного змісту.

У телевізійній журналістиці, зокрема зображальній, композиція кадру виконує роль візуального коментаря до дійсності. У дослідженні М. Балаклицького (2019, с.23) «Зображальна журналістика» зазначається, що «правильно вибудована композиція є способом передавання повідомлення з максимальною емоційною та інтелектуальною точністю, оскільки саме вона організовує візуальні елементи у логічну структуру, де кожен компонент – від планування простору до освітлення – несе значення». Так,

кадр стає не просто фіксацією події, а її інтерпретацією.

У сучасних умовах, коли екранна культура охоплює не лише кіно- і телепростір, але й соціальні мережі, цифрове мистецтво та віртуальні середовища, композиція кадру набуває особливої значущості. І. Зубавіна (2021, с.198) у монографії «Онтологія віртуального простору: екранознавчі зшитки» підкреслює, що «в цифрову епоху кадр стає своєрідним "вікном" до множинних реальностей, що одночасно перетинаються, накладаються і змішуються, створюючи химерну структуру екранної гіперреальності». У таких умовах композиція виконує навігаційну функцію – вона допомагає глядачеві орієнтуватися у візуальному хаосі, виокремлювати ключові смисли та фокусувати увагу. Особливої ваги набуває композиція кадру в межах інтерфейсної взаємодії. Цей аспект детально аналізує І. Зубавіна (2018, с.17) у статті «Полілог з екраном або Буття як інтерфейс-меню». У цьому контексті авторка зазначає, що «кадр функціонує як частина складної комунікаційної системи, де глядач/користувач постійно взаємодіє з потоками зображень, вибудовуючи власну суб'єктивну модель реальності». Такий підхід засвідчує формування нового типу візуального мислення – фрагментарного, багатофокусного, з підвищеною емоційною насиченістю. У зв'язку з цим композиція кадру має не тільки впорядковувати зміст, але й створювати естетичні умови для осмислення нових форм буття – دیجیتالних, симуляційних, гібридних.

У статті «Обрамлення в композиційно-смісловій структурі фільмів П. П. Пазоліні» Т. Пахарева (2024, с.30) детально аналізує одну з ключових

особливостей кіномови митця – використання рамкових структур. Позиція кадру у фільмах Пазоліні виконує не лише візуальну, а й глибоко концептуальну функцію – вона є засобом створення асоціативно-метафоричного змісту, який протистоїть звичній лінійній наративності, властивій традиційному кіно».

Найяскравіше це простежується у фільмі «Євангеліє від Матфея» (1964, реж. П. Пазоліні), де режисер відмовляється від адаптації біблійного тексту і шукає відповідність візуальної мови фільму до канонічної поетики. Т. Пахарева (2024, с.26) звертає увагу на те, що «П. Пазоліні активно використовує крупні плани обличчя у статичних композиціях, які апелюють до іконопису, але водночас не копіюють його дослівно». На відміну від ікон, де зображення часто охоплює погрудний портрет, режисер акцентує лише на обличчі, персоналізуючи євангельських персонажів. Ще одним важливим композиційним засобом є використання середніх планів у сценах з натовпом. Камера розташовується на рівні очей, ніби запрошуючи глядача стати учасником подій. Т. Пахарева (2024, с.26) трактує це як «кінематографічну реалізацію принципу зворотної перспективи, властивої іконопису: рамка кадру стає місцем перетину світів – земного та сакрального, а глядач опиняється не поза зображенням, а всередині простору сакральної дії».

Практичне застосування подібних композиційних рішень у сучасному візуальному мистецтві демонструє, що відмова від звичної фронтальної побудови кадру здатна трансформувати сприйняття простору. Якщо класична композиція прагнула врівноваженості

та симетрії для створення відчуття стабільності, то сучасні автори дедалі частіше вдаються до дестабілізації горизонту та використання екстремальних кутів зйомки. Такий підхід перетворює фізичний простір кадру на психологічну проєкцію внутрішнього стану героя, де візуальне викривлення слугує маркером емоційної напруги або екзистенційної кризи, змушуючи глядача втрачати позицію відстороненого спостерігача й фізично відчувати дискомфорт або загрозу.

У зв'язку з цим композиція кадру в сучасному медіапросторі постає багаторівневим конструктом, здатним передавати смисли, емоції та культурні коди. Ракурс як засіб художньої виразності відіграє ключову роль у візуальному мистецтві, оскільки саме він визначає кут зору митця. У культурі постмодерну ракурс набуває нової функції: він стає інструментом провокації. Як слушно зазначає В. Скуратівський (1997, с.45) у праці «Екранні мистецтва у соціокультурних процесах ХХ століття: Генеза. Структура. Функція», «саме зміщення фокусу погляду та нетрадиційна побудова візуального простору стали ключовими ознаками нового художнього мислення ХХ ст., що розвивалося під впливом авангардних, експериментальних і постструктуралістських ідей».

У візуальному мистецтві кут зору безпосередньо впливає на сприйняття глядачем зображуваного світу. Залежно від обраного кута зйомки художник або оператор може підкреслити велич або вразливість об'єкта. Дослідження К. Степаненко та О. Веремій (2024) підкреслює важливість вибору ракурсу в контексті зйомок природи, де через правильний кут формується візуальна естетика. О. Венгер та Х.-М. Ям-

бор (2024) акцентують на тому, що ракурс визначає довіру до ведучого. Крім того, О. Безручко та Д. Аліфанов (2024) доводять, що сучасні технології розширюють можливості вільного вибору ракурсу. У контексті цифрової культури ракурс трансформується у динамічний конструкт. У монографії «Людина – екран: візуальна антропологія (пост)сучасності» Г. Чміль (2020, с.136) зазначає, що «сучасний екранний простір функціонує як поліморфний візуальний конструкт, у якому різноманітні ракурси не просто співіснують, а вбудовуються у структуру сприйняття глядача, формуючи мультирівневу систему візуального доступу до інформації».

Так, ракурс у сучасному візуальному мистецтві слід розглядати не лише як технічну операцію чи спосіб побудови кадру, а як один із головних чинників формування художньої виразності, смислової структури та когнітивного впливу аудіовізуального твору на глядача.

Висновки

Композиція кадру у візуальному мистецтві постає не лише технічним інструментом, а справжньою мовою, здатною передавати настрій, ідеї, емоції та філософські смисли. Його структура, принципи розташування об'єктів, вибір кольору, світла, тіней і ракурс зйомки відіграють ключову роль у формуванні змістовного та емоційного навантаження зображення. Завдяки вдалому вибору кута зору художник, фотограф чи режисер здатен не лише зосередити увагу глядача на головному, а й трансформувати звичне бачення об'єкта, створюючи нові інтерпретації та враження.

Ракурс як виражальний засіб визначає погляди спостерігача й може істотно змінювати сприйняття сюжету чи героя. Наприклад, верхній ракурс створює відчуття вразливості, покори, підкреслює слабкість персонажа, тоді як нижній, навпаки, підносить його, наділяє владою і внутрішньою силою. Фронтальний, діагональний чи зворотний кути зору додають динаміки або статичності, символізму чи драматизму залежно від контексту. Тож вибір позиції зйомки не є випадковим або другорядним елементом – це глибоко осмислений складник авторської візуальної мови.

У добу цифрових технологій, коли зображення стало всюдисущим і доступним, уміння грамотно вибудовувати

композицію кадру та свідомо обирати ракурс набуває ще більшої ваги. Візуальний потік сьогодні перенасичений інформацією, і лише ті образи, які мають чітку композиційну структуру та потужне смислове навантаження, здатні привернути увагу, викликати емоційну реакцію та залишити слід у свідомості глядача. Таким чином, композиція кадру та ракурс у візуальному мистецтві – це не просто технічні категорії, а інструменти авторського самовираження, за допомогою яких митець керує увагою, формує сприйняття і створює унікальну візуальну оповідь. Це результат глибокого творчого задуму, який перетворює зображення на засіб передавання думки, емоцій та ідей.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Балаклицький, М.А., 2019. *Зображальна журналістика*. Харків: Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна.
- Безручко, О. та Аліфанов, Д., 2024. Технології відеозйомки та допоміжні технічні засоби оператора як невід’ємна складова досягнення творчого задуму в аудіовізуальному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (2), с.315-327. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319014>
- Безручко, О. та Мануляк, А.-Н., 2019. Вплив кольору на глядацьку аудиторію інтерактивного телебачення. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.208-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185711>
- Венгер, О. та Ямбор, Х.-М., 2024. Ведучий у сучасному документальному кіно: в кадрі та поза ним. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (1), с.8-19. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302754>
- Гармаш, Ю. та Прядко, О., 2018. Особлива роль кольору в драматургії творів екранного живопису. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 1, с.57-67. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140835>
- Зубавіна, І., 2018. Полілог з екраном або Буття як інтерфейс-меню. *Художня культура. Актуальні проблеми*, [e-journal] 14, с.15-19. <https://doi.org/10.31500/1992-5514.14.2018.150888>

- Зубавіна, І., 2021. *Онтологія віртуального простору: Екранознавчі зшитки*. Одеса: Гельветика.
- Ковш, О. та Копачинський, О., 2023. Особливості монтажу в сучасному аудіовізуальному виробництві: спецефекти та переходи. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 6 (1), с.105-117. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279255>
- Котляр, С. та Сіренко, І., 2019. Особливості модернізації тележурналістських практик в новинному онлайн контенті. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.137-144. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185687>
- Пахарева, Т.А., 2024. Обрамлення в композиційно-смісловій структурі фільмів П. П. Пазоліні. «Південний архів» (філологічні науки), [e-journal] 98, с.24-31. <https://doi.org/10.32999/ksu2663-2691/2024-98-3>
- Прищенко, С.В. та Сенчук, Т.В., 2019. Художньо-естетичні аспекти фотографіки. *Культура і сучасність*, [e-journal] 1, с.139-146. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2019.180583>
- Скуратівський, В.Л., 1997. *Екранні мистецтва у соціокультурних процесах ХХ століття: Генеза. Структура. Функція*. Київ: Київський державний інститут театрального мистецтва імені І. К. Карпенка-Карого. Ч. 2.
- Степаненко, С. та Веремій, О., 2024. Особливості втілення творчого задуму зображення природи в художньому та документальному кіно. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (1), с.87-97. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302769>
- Чміль, Г. та Пшенична, К., 2018. Монтаж кіно: від радянського кіноавангарду до сучасних практик монтажу. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2, с.98-106. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151823>
- Чміль, Г.П., 2020. *Людина – екран: візуальна антропологія (пост)сучасност*. Київ: Інститут культурології НАМ України.
- Чміль, Г.П., Корабльова, Н.С. та Безручко, О.В., 2024. Homo villicus у сучасному екранному середовищі. В: *Мистецтвознавство. Соціальні комунікації. Медіапедагогіка*. Київ: Видавничий центр КНУКІМ. Т. 10, с.214-240.
- Batalina, K. and Shatilo, D., 2024. Peculiarities of cameraman shooting of television programs in interiors. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.300-314. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319012>
- Bezruchko, O. and Hryftsov, V., 2025. Documentary style in fiction film. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 8 (1), pp.60-78. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332389>
- Bordeniuk, S., Gavran, I. and Hrymalska, V., 2021. Features of Street Photography and Its Similarities with Cinematography. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.278-285. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248772>
- Chmil, H., Korablova, N., Bezruchko, O. and Zhukova, N., 2024. Homo villicus in the cinema environment. Justifiably and limits of the index. *Convergences-Journal of Research and Arts Education*, [e-journal] 17 (33), pp.123-142. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.235>

Medvedieva, A. and Kuksa, V., 2024. Editing as a Creative Director's Method in Modern Audiovisual Culture. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (1), pp.42-50. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302760>

REFERENCES

- Balaklytskyi, M.A., 2019. *Zobrazhalna zhurnalistyka* [Visual Journalism]. Kharkiv: V.N. Karazin Kharkiv National University.
- Batalina, K. and Shatilo, D., 2024. Peculiarities of cameraman shooting of television programs in interiors. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.300-314. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319012>
- Bezruchko, O. and Alifanov, D., 2024. Tekhnolohii videoziomky ta dopomizhni tekhnichni zasoby operatora yak nevidiemna skladova dosiahnennia tvorchoho zadumu v audiovizualnomu mystetstvi [Video Recording Technologies and Cameraman Auxiliary Equipment as an Integral Part of Achieving a Creative Idea in Audiovisual Art]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.315-327. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319014>
- Bezruchko, O. and Hryftsov, V., 2025. Documentary style in fiction film. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 8 (1), pp.60-78. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332389>
- Bezruchko, O. and Manuliak, A.-N., 2019. Vplyv koloru na hliadatsku audytoriiu interaktyvnoho telebachennia [The Color Influence on the Audience of Interactive Television]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.208-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185711>
- Bordeniuk, S., Gavran, I. and Hrymalska, V., 2021. Features of Street Photography and Its Similarities with Cinematography. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.278-285. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248772>
- Chmil, H. and Pshenychna, K., 2018. Montazh kino: vid radianskoho kinoavanhardu do suchasnykh praktyk montazhu [Film Editing: From Avant-garde Films to Modern Editing Practice]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2, pp.98-106. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151823>
- Chmil, H., Korablova, N., Bezruchko, O. and Zhukova, N., 2024. Homo villicus in the cinema environment. Justifiably and limits of the index. *Convergences-Journal of Research and Arts Education*, [e-journal] 17 (33), pp.123-142. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.235>
- Chmil, H.P., 2020. *Liudyna – ekran: vizualna antropolohiia (post)suchasnost* [Man – screen: visual anthropology of (post)modernity]. Kyiv: Institute for Cultural Research of the National Academy of Arts of Ukraine.
- Chmil, H.P., Korablova, N.S. and Bezruchko, O.V., 2024. Homo villicus u suchasnomu ekrannomu sere dovnyshchi [Homo villicus in the modern screen environment]. In: *Mystetstvoznavstvo. Sotsialni komunikatsii. Mediapedahohika* [Art History. Social Communications. Media Pedagogy]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre. Vol. 10, pp.214-240.
- Harmash, Yu. and Priadko, O., 2018. Osoblyva rol koloru v dramaturhii tvoriv ekrannoho zhyvopysu [The Special Role of Color in the Drama of Screen Painting Works]. *Bulletin of Kyiv*

- National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 1, pp.57-67. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140835>
- Kotliar, S. and Sirenko, I., 2019. Osoblyvosti modernizatsii telezhurnalistskykh praktyk v novynnomu onlain kontenti [Features of the Modernization of Television Journalistic Practices in Online News Content]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.137-144. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185687>
- Kovsh, O. and Kopachynskyi, O., 2023. Osoblyvosti montazhu v suchasnomu audiovizualnomu vyrobnytstvi: spetsefekty ta perekhody [Features of Editing in Modern Audiovisual Production: Special Effects and Transitions]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.105-117. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279255>
- Medvedieva, A. and Kuksa, V., 2024. Editing as a Creative Director's Method in Modern Audiovisual Culture. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (1), pp.42-50. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302760>
- Pakharieva, T.A., 2024. Obramlennia v kompozytsiino-smyslovii strukturi filmiv P. P. Pasolini [framing in the composition and meaning structure of P. P. Pasolini's films]. *Southern Archive (philological sciences)*, [e-journal] 98, pp.24-31. <https://doi.org/10.32999/ksu2663-2691/2024-98-3>
- Pryshchenko, S.V. and Senchuk, T.V., 2019. Khudozhno-estetychni aspekty fotohrafiky [Art-Aesthetic aspects of the Photographics]. *Culture and contemporaneity*, [e-journal] 1, pp.139-146. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2019.180583>
- Skurativskiy, V.L., 1997. *Ekranni mystetstva u sotsiokulturnykh protsesakh KhKh stolittia: Heneza. Struktura. Funktsiia* [Screen Arts in Sociocultural Processes of the 20th Century: Genesis. Structure. Function]. Kyiv: Kyivskiy derzhavnyi instytut teatralnoho mystetstva imeni I. K. Karpenka-Karoho. Ch. 2.
- Stepanenko, S. and Veremii, O., 2024. Osoblyvosti vtilennia tvorchoho zadumu zobrazhennia pryrody v khudozhnomu ta dokumentalnomu kino [Peculiarities of Implementing the Creative Idea for Depicting Nature in Fiction and Documentary Cinema]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (1), pp.87-97. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302769>
- Venher, O. and Yambor, Kh-M., 2024. Veduchy i u suchasnomu dokumentalnomu kino: v kadri ta poza nym [Presenter in Modern Documentary Cinema: On and Off Screen]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (1), pp.8-19. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302754>
- Zubavina, I., 2018. Poliloh z ekranom abo Buttia yak interfeis-meniu [Polylog with a Screen or Life as a Menu Interface]. *Artistic culture. Topical issues*, [e-journal] 14, pp.15-19. <https://doi.org/10.31500/1992-5514.14.2018.150888>
- Zubavina, I., 2021. *Ontolohiia virtualnoho prostoru: Ekranoznavchi zshytky* [Ontology of Virtual Space: Screen Studies Notebooks]. Odesa: Helvetyka.

Надійшла: 02.01.2026; Прийнято: 03.02.2026;
Стаття була вперше опублікована онлайн: 26.05.2026

FRAME COMPOSITION AND ITS SEMANTIC LOAD: ROLE OF ANGLE IN VISUAL ART

Serhii Bordeniuk^{1a}, Vitalii Tolstoy^{2b}

¹Honored Artist of Ukraine, Professor;

e-mail: bordens2662@gmail.com; ORCID: 0000-0003-2561-1409

²Master of Audiovisual Arts and Production;

e-mail: vitaliytolstoy1999@gmail.com, ORCID: 0009-0006-3268-6360

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

^bKyiv University of Culture, Kyiv, Ukraine

Abstract

Purpose of this research. It is necessary to analyse the compositional peculiarities of visual art works as a basis of frame construction, to clarify the significance of the angle in forming the semantic and emotional load of the image, and to study the relationship between the choice of shooting point, the placement of objects in the frame, and the final perception of the visual message by the viewer. **Research methodology.** The following methods are applied in the work: theoretical analysis – to systematise art history approaches to understanding composition in photography and cinematography; structural-compositional method – for a detailed study of frame construction, determination of focal points and their role in space organisation; comparative method – for comparing different angles of a single object in order to identify changes in semantic load and emotional influence on the recipient. **Scientific novelty.** For the first time, the role of the angle as one of the main tools for forming the semantic space of the frame in modern visual art is systematically analysed. The impact of the choice of shooting point on the hierarchy of images and the arrangement of semantic accents within the frame is grounded. The features of compositional balancing when changing the angle are revealed, and its decisive influence on the interpretation of the author's intent is proven. **Conclusions.** As a result of the conducted study, it is proven that frame composition and the choice of angle go beyond technical techniques, acting as key means of visual communication. It is analysed how the arrangement of objects, scale and perspective form the structure of the frame, ensuring its logical completeness. It is determined that a change of angle is a powerful tool of artistic influence, capable of transforming the interpretation of the image and evoking predicted emotional reactions in viewers.

Keywords: composition; angle; visual art; frame; semantic load; visual communication.



This is an open access journal and all published articles are licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0.

DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361881

УДК 794.088-028.23:004.9]:7.08-028.26

ВІДЕОІГРИ ЯК НОВИЙ АУДІОВІЗУАЛЬНИЙ МИСТЕЦЬКИЙ ЖАНР

Віталій Запорожченко^{1а}, Ілля Бєднов^{2а}

¹професор кафедри операторської майстерності та фотомистецтва;
e-mail: kinomaestro@gmail.com; ORCID: 0000-0002-6027-456X

²магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;
e-mail: ibednov22@gmail.com; ORCID: 0009-0004-3502-486X

^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

Ключові слова:

відеоігри;
інтерактивність;
геймдизайн;
геймдизайнер;
постмодернізм;
анімація;
комп'ютерні технології

Анотація

Мета статті – осмислити відеоігри як повноцінну форму в контексті сучасного аудіовізуального мистецтва, зокрема через аналіз їхньої естетичної, наративної та інтерактивної природи. Дослідити особливості художньої виразності відеоігор, а також проаналізувати специфіку їхньої естетики як окремого виду аудіовізуального мистецтва в контексті сучасної цифрової культури. **Методологія дослідження** полягає у застосуванні таких методів: теоретичного – для аналізу наукових робіт, присвячених естетиці цифрового мистецтва та аудіовізуальній природі відеоігор; порівняльного аналізу – для зіставлення традиційних форм аудіовізуального мистецтва з відеоіграми; компаративного аналізу – для оцінювання художньої цілісності й експресивної сили відеоігор як форми мистецтва. **Наукова новизна.** У статті вперше обґрунтовано, що відеоігри як форма аудіовізуального мистецтва мають суттєвий вплив на трансформацію естетичних стандартів у цифровій культурі, поєднуючи елементи інтерактивності, візуального стилю, наративної структури, музики та звуку. Доведено, що естетика відеоігор не лише наслідуює кінематографічні та художні традиції, а й формує нові засоби естетичної виразності, властиві саме інтерактивному медіа. Вперше акцентовано на ролі відеоігор у формуванні нових культурних сенсів, способів сприйняття простору, часу та персонажів, що зумовлює необхідність переосмислення традиційних підходів до аналізу аудіовізуального мистецтва. **Висновки.** У результаті дослідження підкреслено важливість осмислення відеоігор як повноцінної форми аудіовізуального мистецтва, що поєднує естетичні, наративні та інтерактивні складники. Відеоігри формують нову парадигму художньої комунікації, в якій гравець постає активним співтворцем естетичного досвіду. Така взаємодія не лише збагачує художню виразність, а й розширює межі сприйняття мистецтва у цифрову епоху. Відеоігри варто розглядати як самостійне культурно-мистецьке явище, здатне формувати нові сенси й естетичні практики в межах аудіовізуального мистецтва.

Як цитувати:

Запорожченко, В. та Бєднов, І., 2026. Відеоігри як новий аудіовізуальний мистецький жанр. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 9 (1), с.163-172.

Формулювання проблеми

Попри визнання відеоігор як вагомого культурного феномену, в академічному дискурсі досі спостерігається невизначеність щодо їхнього статусу як повноцінної форми мистецтва. Часто вони залишаються на периферії, поступаючи традиційним видам мистецтва – літературі, живопису, театру чи кінематографу. Така ситуація зумовлена як історичними уявленнями про мистецтво, пов'язаними переважно з пасивним спогляданням естетичного об'єкта, так і відсутністю усталених теоретичних підходів до аналізу інтерактивних форм художнього висловлення.

Однак протягом останніх десятиліть ігрова індустрія зазнала глибокої трансформації: від розважального продукту до самобутньої сфери аудіовізуального мистецтва, де з'являються авторські твори з високим ступенем естетичної, наративної та технологічної складності. Сучасні відеоігри дедалі частіше демонструють естетику, притаманну візуальному мистецтву, використовують виразну звукову палітру, операторські засоби кіномови, глибоко структуровані сюжети та інноваційні ігрові механіки. Усе це створює нові, унікальні способи взаємодії з глядачем, який тепер постає не лише споживачем, а й активним співтворцем твору.

Так, актуалізується необхідність осмислення відеоігор не як другорядного культурного продукту, а як самостійного виду аудіовізуального мистецтва. Вони поєднують у собі елементи

кіно, музики, літератури та інтерактивності, створюючи нові форми художнього досвіду. Саме це відкриває простір для глибшого теоретичного аналізу їхньої естетики та впливу на сучасну культуру.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

У статті «Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти» К. Степаненко та М. Ляміна (2024) підкреслили, що анімація є багатомірним середовищем, яке не лише розважає, а й виконує важливу культурну, освітню та соціальну функції. Подібно до відеоігор, анімація поєднує естетичні, технологічні та емоційні компоненти, створюючи цілісний художній простір. Її характерні ознаки – рух, візуальна привабливість, емоційне вираження та умовне призупинення реальності – відкривають простір для креативного самовираження, аналогічно до того, як відеоігри інтегрують кінематографічну мову, сценарні структури та інтерактивність.

Використання новітніх технологій, що змінило можливості екранної виразності та підхід до художнього вирішення екранного простору, що є водночас реальним і символічним, проаналізовано у праці О. Безручка та А.-Н. Мануляка (2019) «Вплив кольору на глядацьку аудиторію інтерактивного телебачення».

У дослідженні П. П'єрдманна (Peerdman, 2010) «Звук і музика в іграх» ви-

світлено важливу роль аудіо в сучасних відеоіграх. Автор аналізує, як звук і музика не тільки підтримують атмосферу гри, але й активно взаємодіють із геймплеєм, розкриваючи сюжет та емоційні стани персонажів.

О. Прядко та М. Сіренко (Priadko, O. and Sirenko, 2021) у статті «Віртуальний продакшн: новий підхід до кіновиробництва» провели паралелі з висновками щодо відеоігор як нової форми аудіовізуального мистецтва. У своїй роботі автори акцентували на тому, що віртуальний продакшн є наступним етапом еволюції кіновиробництва, відкриваючи нові можливості для режисерів, операторів і продюсерів. Такий підхід інтегрує сучасні цифрові інструменти та віртуальні технології на всіх етапах створення фільму – від препродакшну до постпродакшну.

У статті З. Юргенсена (Jurgensen, 2016) «Цінуючи відеоігри», що міститься у збірнику «Естетика відеоігор» під редакцією Дж. Робсона та Г. Тавінор, досліджено питання естетичної оцінки відеоігор.

У роботі «Відеоігри та фільми» Дж. Робсон та А. Мескін (Robson and Maskin, 2019) проаналізували спільні риси та відмінності між відеоіграми та кінематографом. Вони розглянули, як обидва медіа взаємодіють на естетичному та філософському рівнях, підкреслюючи важливість зіставлення їхніх нарративних і візуальних стратегій.

У роботі «Мистецтво геймдизайну» Д. Шелл (Schell, 2014) детально розглянув основи та принципи створення відеоігор, акцентуючи на естетичних аспектах дизайну. Автор описав, як ігрові механіки, сюжет і візуальні елементи взаємодіють, щоб створити захопливий досвід для гравців. Д. Шелл

підкреслив важливість розуміння психології гравця і його взаємодії з ігровим світом, а також роль дизайнера у формуванні цієї взаємодії.

А. Хайло (2021) у статті «Відеоігри як об'єкт дослідження» проаналізувала відеоігри з різних аспектів: як індустрію, культурне явище та новий вид мистецтва. Авторка висвітлила важливі наукові напрями, в яких відбувається вивчення відеоігор, зокрема комп'ютерні науки, психологію, соціологію, культурологію та дизайн. Окрім того, досліджено вплив відеоігор на суспільство, культуру та індивідів, а також основні жанри відеоігор та їхні характеристики.

У статті «Відеоігри як форма мистецтва» М. Роблеса (Robles, 2014) дослідив концепцію відеоігор як форми мистецтва. Автор проаналізував, чому відеоігри можуть бути визнані мистецьким виразом і що саме робить їх такими.

У статті «Відеогра – мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму» Н. Маренич (2013) проаналізував відеоігри як мистецтво, яке виникає на межі двох культурних етапів – постмодернізму та постпостмодернізму. Авторка розглянула відеоігри як новий вид мистецтва, що не лише інтегрує елементи класичних мистецьких форм, а й створює нові способи сприйняття та інтерпретації реальності.

Мета статті – осмислити відеоігри як повноцінну форму в контексті сучасного аудіовізуального мистецтва, зокрема через аналіз їхньої естетичної, нарративної та інтерактивної природи. Дослідити особливості художньої виразності відеоігор, а також проаналізувати специфіку їхньої естетики як окремого виду аудіовізуального мистецтва в контексті сучасної цифрової культури.

Основний матеріал дослідження

У XXI ст. відеоігри стали значущим культурним явищем, що має глибокий вплив на різні аспекти сучасної культури, мистецтва та технологій. Первинне сприйняття відеоігор обмежувалося їхньою функцією як факкультативної форми дозвілля, позбавленої значущого культурного або мистецького потенціалу. Як зазначає Є. Малюк (2016, с.5) у роботі «Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках XX століття», «перші електронні ігри були проєктами наукових закладів, які робилися їхніми працівниками у вільний час або, як у разі із "SpaceWar!", учасниками студентських гуртків». М. Роблес (Robles, 2014, р.1) у роботі «Відеоігри як форма мистецтва» зазначає, що ранні прояви образотворчого мистецтва, музичні композиції, літературні наративи та кінематограф на етапах свого становлення виконували функції естетичного задоволення, супроводу ритуалів і дозвілля, передавання знань у захопливій формі та візуалізації історій для емоційного досвіду аудиторії. Отже, інституціалізація кожного виду мистецтва на ранніх стадіях його розвитку характеризувалася значним зв'язком із функцією розваги.

Упродовж останніх десятиліть усе більше дослідників і культурних інституцій визнають відеоігри не лише продуктом цифрової індустрії, а й повноцінною формою аудіовізуального мистецтва. Такий підхід обґрунтовується не тільки складною структурою ігрових світів та естетичним багатством візуального оформлення, а й тим, що сучасні ігри демонструють здатність викликати емоційний відгук, формувати ідентичність користувача

та розповідати історії, подібно до кіно чи літератури. Як зауважує А. Хайло (2021, с.29) в роботі «Об'єкт дослідження: відеоігри»: «З плином часу межі між мистецтвом і відеоіграми ставали дедалі більш розмитими, і в багатьох країнах останні вже захищено тими самими законами про авторські права, що й кіномистецтво, музику та літературу». Н. Боуман (Bowman, 2019, р.144) у роботі «Відеоігри як вимогливі технології» зазначає, що простежується закономірність в еволюції нових медіа, коли вони спочатку розвивають наявні форми, а згодом набувають якісно нових рис. Як приклад наводиться шлях розвитку кінематографа, який пройшов від простих демонстрацій рухомих зображень до складного мистецтва з використанням монтажу, що може слугувати аналогією для розуміння еволюції відеоігор.

Сучасні дослідники, зокрема Дж. Робсон та А. Мескін (Robson and Maskin, 2019, р.975) у роботі «Відеоігри та фільми», звертають увагу на численні паралелі між фільмами та відеоіграми, що проявляються на рівні візуальної мови, оповідних технік і технічного виконання. Проте вони підкреслюють і суттєві відмінності, зокрема інтерактивність, яка є визначальною рисою відеоігор і суперечить типовим особливостям фільму. У праці «Вплив кольору на глядацьку аудиторію інтерактивного телебачення» О. Безручко та А.-Н. Мануляк (2019, с.209) зазначають, що «завдяки інтерактивності суттєво посилилася роль ведучого як господаря програми, глядацька аудиторія з пасивних спостерігачів перетворилася на активних учасників, а інколи і співведучих, унаслідок чого програмне утворення набуло енергійності, динамічності та емоційності».

Ця трансформація пасивної аудиторії в активну є ключовою характеристикою і для розуміння відеоігор як нового виду мистецтва. На відміну від традиційних форм мистецтва, таких як кіно чи література, відеоігри за своєю суттю є інтерактивними. Гравець не просто спостерігає за розгортанням подій, а безпосередньо впливає на них, ухвалює рішення, виконує дії та стає активним учасником і співтворцем ігрового досвіду. Саме ця інтерактивність надає енергії, динамізму та емоційної залученості (Безручко та Пейсерайло, 2025).

Однією з ключових характеристик, що зближує відеоігри з усталеними мистецькими формами, є їхня наративна сила. З. Юргенсон (Jurgensen, 2018) у роботі «Цінуючи відеоігри» зазначає, що багато відеоігор мають значний нарративний компонент, занурюючи гравців у розповідь подібно до того, як це роблять романи, театральні п'єси та епічні поеми. Ігри не лише прагнуть до правдоподібності, але й поділяють тематику та експресивні цілі з історією західної літератури та театру. Наративні відеоігри, як і літературні твори, здатні порушувати важливі соціологічні, ідеологічні та політичні питання. Як приклад, шутер від першої особи «BioShock» (2007) розглядає концепцію антиутопічного суспільства, що ґрунтується на об'єктивістській моралі, відображений у романі Айн Ренд «Атлант розправив плечі» (1957). Сюжетна лінія «BioShock» розгортається навколо тем, які широко обговорюються в різних видах мистецтва. Попри те, що гра не задумувалася як роман, спільні нарративні мотиви простежуються в обох творах (Jurgensen, 2018).

Розглядаючи відеоігри в контексті інших аудіовізуальних мистецтв, зо-

крема анімації, корисно звернутися до етимології самого терміна. К. Степаненко та М. Ляміна (2024, с.264) наводять таке визначення: «Термін "анімація" бере свій початок від латинського слова "anima", що означає "душа" або "дух". Анімація вдихає життя в статичні зображення, наповнюючи їх життєвою силою та індивідуальністю. Це мистецтво змушувати персонажів вистрибувати зі сторінки, танцювати на екрані або оживати в будь-якому обраному середовищі». Важливо зазначити, що анімація не лише починає використовуватися у документальному кіно (Bezruchko and Sukhin, 2023), а і є вагомим складником багатьох відеоігор, надаючи руху персонажам, об'єктам і віртуальним світам. Проте, на відміну від традиційної анімації, де рух є заздалегідь визначеним, у відеоіграх «душа» та «життя» віртуального простору значною мірою залежать від дій і рішень гравця. Подібно до анімації, яка оживляє нерухомі образи, відеоігри «вдихають» інтерактивну «душу» у віртуальні світи та персонажів. Гравець не є пасивним спостерігачем, а стає активною силою, що визначає рух, дії та навіть розвиток історії в межах ігрового середовища. Саме ця здатність «оживлювати» віртуальний простір через інтерактивну взаємодію, використовуючи анімаційні техніки в новому, керованому гравцем форматі, є однією з ключових рис, що дає змогу розглядати відеоігри як унікальну та динамічну форму сучасного мистецтва.

Музика та звук є фундаментальними елементами, що формують емоційний ландшафт і рівень занурення у відеоіграх. Розглядаючи важливість аудіо у відеоіграх, варто навести приклад з роботи П. Пьєрдмана (Peerdeman, 2010) «Звук і музика в іграх». Автор

168

зазначає, що аудіо зарекомендувало себе як значний чинник у перевагах споживачів під час вибору продукту та розглядається як один з найважливіших елементів ігор. Здебільшого це зумовлено ступенем розповіді. Крім цього, звук є сенсорним стимулом для свідомості гравця і навіть для підсвідомості, впливаючи на розумові процеси непомітно для гравця. Є безліч можливостей для звукових ефектів впливати на досвід гравця під час гри. Як яскравий приклад гри, що активно використовує такі ефекти, автори наводять серію «Metal Gear Solid» (1998) геймдизайнера Хідео Кодзіми. Підкреслюється, що підзаголовок серії «тактичний шпигунський бойовик» вказує на поєднання прихованого пересування з інтенсивними бойовими елементами. За словами творця, його метою було досягнути у грі голлівудського рівня звуку та візуальних ефектів, щоб гра сприймалася як бойовик. У результаті серія «Metal Gear Solid» характеризується як епічна, похмура та атмосферна гра, яка стала взірцем інтерактивного розповідання історій в ігровій індустрії (Peerdman, 2010, p.2).

Саме такі візіонери, як Хідео Кодзіма, чия творчість прагне до поєднання інтерактивного ігрового процесу з високим рівнем художньої виразності, підкреслюють авторську роль геймдизайнера, яка за своєю складністю та впливом часто порівнюється з роллю режисера у кінематографі. Подібно до того, як режисер є рушійною силою фільму, відповідальним за втілення сценарію на екрані, геймдизайнер є архітектором ігрового досвіду, який формує інтерактивну подорож гравця. Ключова відмінність полягає у рівні контролю над досвідом аудиторії. Режисер кіно має значно більший

контроль над тим, що бачить і відчуває глядач у кожний момент часу. Геймдизайнер, навпаки, поступається частиною цього контролю гравцеві, надаючи йому свободу дослідження, експериментування та ухвалення рішень. Успішний геймдизайнер не просто розповідає історію, а створює захопливе інтерактивне середовище, яке спонукає гравця до активної участі та формує унікальні особисті переживання. Науковець і геймдизайнер Д. Шелл (Schell, 2014) стверджує, що, як і в будь-якій іншій діяльності, дизайнери ігор створюють свої твори заради того особливого досвіду, який вони здатні викликати. Він наголошує, що наявні певні емоції, такі як почуття вибору, свободи, відповідальності, досягнення та багато інших, які, на його думку, унікально притаманні ігровим переживанням. Саме тому, підсумовує автор, дизайнери долають усі складнощі процесу розробки, щоб створити досвід, який неможливо отримати будь-яким іншим способом.

Вбираючи в себе риси різних видів мистецтва, відеоігри постають як характерний прояв постмодернізму, якому притаманні еkleктичність, фрагментарність, інтертекстуальність і стирання меж між «високою» та «масовою» культурою. У межах ігрових світів постмодернізм виявляється не лише у змісті, а й у формі: відеогра синтезує компоненти з різних художніх дисциплін – літератури, музики, архітектури та кіно – й перетворює їх у нову інтерактивну естетику. Н. Маренич (2013, с.17) у роботі «Відеоігри – мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму» зазначає: «Віртуалістика, стаючи улюбленим інструментом постпостмодернізму, відкриває значний пласт худож-

ніх проблем і поступово формує новий тип естетичного бачення». Ц. Чжан (2023, с.73) у роботі «Вплив китайських фільмів про бойові мистецтва на тематику, образність і драматургію відеоігор» наголошує: «Оскільки протягом 1970-х рр. завдяки творчій діяльності Брюса Лі, Джекі Чана та інших гонконзьких акторів і режисерів жанр уся (принаймні у двох своїх різновидах – костюмований історичний фільм і соціальний бойовик кунг-фу) стає широко відомим західному глядачеві, відеоігри починають запозичувати всі можливі для реалізації напрацювання цього кіножанру». Такий міжмедійний характер особливо виразний у проєктах на кшталт «Journey» (2012), де гравець переживає ігровий процес як музично-візуальну метафору мандрівки, або «Okami» (2006), що імітує традиційний японський живопис у стилі «сумі-е» (墨絵). У грі «The Last of Us» (2013) інтегруються кінематографічна драматургія, акторська гра і монтаж, тоді як «Metal Gear Solid» руйнує традиційні структури, поєднуючи шпигунський трилер, соціальний коментар і метаігрові засоби, зокрема пряме звернення до гравця та іронічну рефлексію над природою відеоігри.

Сучасні відеоігри являють собою складні програмні комплекси, що інтегрують не лише елементи мистецтва, такі як кінематографічні наративи, літературні тропи та музичні композиції, але й передові досягнення комп'ютерних наук, зокрема у сферах комп'ютерної графіки, просторового аудіо та штучного інтелекту. Цей симбіотичний зв'язок між креативною індустрією та технологічним сектором є процесом взаємного збагачення. У праці «Відеоігри як феномен сучасної культури» І. Скиба (2020, с.164) зазначає: «Удо-

сконалення і розвиток відеоігор тісно пов'язані з розвитком комп'ютерних технологій. Так, деякі комплектуючі комп'ютерів розробляються спеціально для ігор. Також самі відеоігри враховують усі останні можливості комп'ютерної техніки, упритул наближуючись до реальності зображення та звуку, а велика кількість жанрів відеоігор забезпечує різноманітність інтересів гравців». Більш ніж за півстолітній проміжок свого існування відеоігри змогли зайняти значне місце в структурі сучасної масової культури і починають визнаватися у світі як один із видів сучасного мистецтва.

У добу цифрової культури відеоігри перетворилися на своєрідну синтетичну форму мистецтва, що поєднує як традиційні елементи (сюжет, персонажі, аудіовізуальні образи), так і нові, властиві лише інтерактивним медіа – нелінійність, варіативність, взаємодія з гравцем. Це вже не просто технологічна розвага, а спосіб вираження емоцій, ідей і соціокультурних рефлексій. Як зазначає І. Богуст (Bogost, 2015, p.9) у роботі «Як говорити про відеоігри», відеоігри – це не просто розвага: вони мають глибший культурний і емоційний вимір. Їхні персонажі та сюжетні лінії здатні викликати емпатію, подібну до тієї, що виникає під час читання роману чи перегляду фільму. Крім того, унікальний візуальний та естетичний дизайн ігор створює багатогранні зорові, тактильні й емоційні відчуття. Автор підкреслює, що відеоігри слід розглядати як повноцінну форму мистецтва. Вони не лише розважають, а й здатні викликати глибокі емоційні переживання, стимулювати емпатію та забезпечувати естетичний досвід, як і інші види мистецтва (Bogost, 2015, p.9).

Висновки

Отже, відеоігри доцільно розгляда-ти як сучасну форму аудіовізуально-го мистецтва. Проаналізувавши роз-виток, нарративні стратегії, візуальну мову, режисерські засоби та взаємодію з гравцем, можемо дійти висновку, що відеоігри давно перестали бути суто розвагою. Сучасні проєкти все частіше поєднують кінематографічні засоби виразності, складні сценарні структури, емоційно насичені образи та інновацій-ні технології, створюючи цілісні, глибокі й візуально різючі світи.

Як і кіно, відеогра формує у гравця емоційний досвід, комунікує через аудіовізуальні коди та здатна переда-вати ідеї, світогляд і художнє бачен-ня авторів. Водночас її інтерактивна природа відкриває нові горизонти для мистецького висловлювання, а гравець стає співучасником творення сенсу.

Саме інтерактивність як ключова риса відеоігор змінює суть естетич-ного досвіду, перетворюючи його на динамічний процес, що розгортається між гравцем, середовищем гри та її на-ративною структурою. Межі між авто-ром і аудиторією розмиваються, а ху-дожній акт постає як колаборативне явище, в якому значення формується в моменті дії.

Так, відеоігри – це не просто продукт технологічного прогресу чи масової культури. Це новітня, гібридна форма аудіовізуального мистецтва, яка поєд-нує режисуру, візуальну композицію, музику, сценарне мистецтво, актор-ську гру і, головне, інтерактивність. У сучасному культурному ландшафті відеоігри посідають важливе місце як інструмент художнього висловлюван-ня, що не поступається традиційним мистецьким медіа.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Безручко, О. та Мануляк, А.-Н., 2019. Вплив кольору на глядацьку аудиторію інтерактивного телебачення. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.208-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185711>
- Безручко, О. та Поберайло, О., 2025. Еволюція кат-сцен в інтерактивній аудіовізуальній оповіді: класифікація функцій та характеристик. *Культура України*, [e-journal] 90, с.90-106. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.10>
- Малюк, Є., 2016. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках ХХ століття. *Питання культурології*, [e-journal] 32, с.111-127. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.32.2016.155722>
- Маренич, Н.А., 2013. Відеогра – мистецтвонастику постмодернізму та постмодернізму. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 3, с.13-17.
- Скиба, І.П., 2020. Відеогра як феномен сучасної культури. *Вісник Національного авіаційного університету. Філософія. Культурологія*, [e-journal] 1, с.162-168. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.31.14847>
- Степаненко, К. та Ляміна, М., 2024. Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (2), с.261-274. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.318993>

- Хайло, А., 2021. Об'єкт дослідження: відеоігри. *Вісник Книжкової палати*, [e-journal] 11, с.25-36. [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11\(304\).25-36](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36)
- Чжан, Ц., 2023. Вплив китайських фільмів про бойові мистецтва на тематику, образність і драматургію відеоігор. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*, [e-journal] 49, с.72-80. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.49.2023.293288>
- Bezruchko, O. and Sukhin, M., 2023. Animated documentaries in modern cinematic art: specifics of production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.241-251. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289310>
- Bogost, I., 2015. *How to Talk about Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bowman, N., 2019. Editorial: Video games as demanding technologies. *Media and Communication*, [e-journal] 7 (4), pp.144-148. <https://doi.org/10.17645/mac.v7i4.2684>
- Jurgensen, Z., 2016. Appreciating videogames. In: J. Robson and G. Tavinor, eds. *The Aesthetics of Videogames*. [e-Book] New York: Routledge, pp.60-77. <https://doi.org/10.4324/9781315210377>
- Peerdeman, P., 2010. *Sound and Music in Games*. [online] Amsterdam. Available at: <https://peterpeerdeman.nl/vu/ls/peerdeman_sound_and_music_in_games.pdf> [Accessed 11 March 2026].
- Priadko, O. and Sirenko, M., 2021. Virtual production: a new approach to filmmaking. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.52-58. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235079>
- Robles, M., 2014. Video Games as an Art Form. *ESSAI*, [online] 12 (32), pp.126-129. Available at: <<http://dc.cod.edu/essai/vol12/iss1/32>> [Accessed 11 March 2026].
- Robson, J. and Meskin, A., 2019. Videogames and Film. In: N. Carroll, L.T. Di Summa, S. Loht eds. *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*. [e-Book] Cham: Springer, pp.971-994. https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1_41
- Schell, J., 2014. *The art of game design*. [e-Book] New York: A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b17723>

REFERENCES

- Bezruchko, O. and Manuliak, A.-N., 2019. Vplyv koloru na hliadatsku audytoriiu interaktyvnoho telebachennia [The Color Influence on the Audience of Interactive Television]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.208-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185711>
- Bezruchko, O. and Poberailo, O., 2025. Evoliutsiia kat-stsen v interaktyvni audiovizualnii opovid: klasyfikatsiia funktsii ta kharakterystyk [The evolution of cut scenes in interactive audiovisual narrative: classification of functions and characteristics]. *Culture of Ukraine*, [e-journal] 90, pp.90-106. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.10>
- Bezruchko, O. and Sukhin, M., 2023. Animated documentaries in modern cinematic art: specifics of production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.241-251. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289310>
- Bogost, I., 2015. *How to Talk about Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bowman, N., 2019. Editorial: Video games as demanding technologies. *Media and Communication*, [e-journal] 7 (4), pp.144-148. <https://doi.org/10.17645/mac.v7i4.2684>

- Jurgensen, Z., 2016. Appreciating videogames. In: J. Robson and G. Tavinor, eds. *The Aesthetics of Videogames*. [e-Book] New York: Routledge, pp.60-77. <https://doi.org/10.4324/9781315210377>
- Khailo, A., 2021. Obiekt doslidzhennia: videoihry [Object of study: video games]. *Bulletin of the Book Chamber*, [e-journal] 11, pp.25-36. [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11\(304\).25-36](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36)
- Maliuk, Ye., 2016. Videoihry v Ukraini: geneza ta istorychna evoliutsiia u 80–90-kh rokakh XX stolittia [Videogames in Ukraine: genesis and historical evolution in the 80s and 90s of the 20th century]. *Issues in Cultural Studies*, [e-journal] 32, pp.111-127. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.32.2016.155722>
- Marenych, N.A., 2013. Videohra – mystetstvo na styku postmodernizmu ta postpostmodernizmu [Videogame – art on the verge of postmodernism and postpostmodernism]. *Bulletin of the Kharkiv State Academy of Design and Art*, 3, pp.13-17.
- Peerdeman, P., 2010. *Sound and Music in Games*. [online] Amsterdam. Available at: <https://peterpeerdeman.nl/vu/ls/peerdeman_sound_and_music_in_games.pdf> [Accessed 11 March 2026].
- Priadko, O. and Sirenko, M., 2021. Virtual production: a new approach to filmmaking. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.52-58. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235079>
- Robles, M., 2014. Video Games as an Art Form. *ESSAI*, [online] 12 (32), pp.126-129. Available at: <<http://dc.cod.edu/essai/vol12/iss1/32>> [Accessed 11 March 2026].
- Robson, J. and Meskin, A., 2019. Videogames and Film. In: N. Carroll, L.T. Di Summa, S. Loht eds. *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*. [e-Book] Cham: Springer, pp.971-994. https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1_41
- Schell, J., 2014. *The art of game design*. [e-Book] New York: A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b17723>
- Skyba, I.P., 2020. Videohra yak fenomen suchasnoi kultury [Video game as a phenomenon of modern culture]. *Proceedings of the Kyiv Aviation Institute. Series: Philosophy. Cultural*, [e-journal] 1, pp.162-168. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.31.14847>
- Stepanenko, K. and Liamina, M., 2024. Animatsiia v audiovizualnomu mystetstvi: sotsiokulturni aspekty [Animation in Audiovisual Art: Socio-cultural aspects.]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.261-274. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.318993>
- Zhang, J., 2023. Vplyv kytayskykh filmiv pro boiovi mystetstva na tematyku, obraznist idramaturhiiu videoihor [The influence of chinese martial arts films on the theme, imagery and dramaturgy of video games]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Arts*, [e-journal] 49, pp.72-80. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.49.2023.293288>

Надійшла: 13.03.2026; Прийнято: 20.04.2026;
Стаття була вперше опублікована онлайн: 26.05.2026

VIDEO GAMES AS A NEW AUDIOVISUAL ARTISTIC GENRE

Vitalii Zaporozhchenko^{1a}, Illia Biednov^{2a}

¹Professor at the Department of Cinematography and Photographic Arts;
e-mail: kinomaestro@gmail.com; ORCID: 0000-0002-6027-456X

²Master of Audiovisual Arts and Production;
e-mail: ibednov22@gmail.com, ORCID: 0009-0004-3502-486X

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Abstract

The purpose of this research is to conceptualise video games as a fully-fledged form within the context of modern audiovisual art, in particular through the analysis of their aesthetic, narrative and interactive nature; to study features of the artistic expressiveness of video games; to analyse the specifics of video game aesthetics as a distinct type of audiovisual art within the context of modern digital culture. **The research methodology** is based on the application of the following methods: theoretical – analysis of scientific works devoted to the aesthetics of digital art and audiovisual nature of video games; comparative analysis – comparison of traditional forms of audiovisual art with video games; comparative (comparative-estimative) analysis – aimed at evaluating the artistic integrity and expressive power of video games as a form of art. **Scientific novelty.** For the first time, this article substantiates that video games, as a form of audiovisual art, have a significant influence on the transformation of aesthetic standards in digital culture, combining elements of interactivity, visual style, narrative structure, music and sound. It is proven that the aesthetics of video games not only imitates cinematic and artistic traditions, but also forms new means of aesthetic expression inherent specifically to interactive media. Attention is primarily focused on the role of video games in shaping new cultural meanings and new ways of perceiving space, time and characters, which necessitates a reconsideration of traditional approaches to the analysis of audiovisual art. **Conclusions.** As a result of this conducted research, the importance of understanding video games as a fully-fledged form of audiovisual art that combines aesthetic, narrative and interactive components is emphasised. Video games form a new paradigm of artistic communication in which the player acts as an active co-creator of the aesthetic experience. Such an interaction not only enriches artistic expressiveness, but also expands the boundaries of the perception of art in the digital era. Video games should be viewed as an independent cultural and artistic phenomenon capable of generating new meanings and aesthetic practices within the framework of audiovisual art.

Keywords: video games; interactivity; game design; game designer; postmodernism; animation; computer technologies



DOI: 110.31866/2617-2674.9.1.2026.361884

УДК 778.53:681.772.3]:004.896

**НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ КІНОЗЙОМКИ:
РОБОТИЗОВАНІ СИСТЕМИ КОНТРОЛЮ РУХУ КАМЕРИ****Микола Гончаренко^{1а}, Ілля Гаман^{2а}**¹професор кафедри операторської майстерності та фотомистецтва;
e-mail: nikolai.ua@gmail.com; ORCID: 0000-0001-5424-2150²магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;
e-mail: illiyagaman@gmail.com; ORCID: 0009-0005-7813-7271^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна**Ключові слова:**камера;
motion control;
MRMC;
системи контролю
руху;
BOLT cinebot;
кіно;
кінематограф;
оператор;
аудіовізуальне
мистецтво**Анотація**

Мета статті – проаналізувати сучасні тенденції та технічні можливості роботизованих систем контролю руху камери у кіновиробництві, визначити їх вплив на процес кінозйомки, окреслити перспективи впровадження цих технологій у практику сучасного кінематографа.

Методологія дослідження ґрунтується на використанні таких методів: теоретичного – для аналізу літературних джерел і технічної документації щодо роботизованих систем керування рухом камери; ретроспективного – для дослідження еволюції технічних засобів (від механічних рішень до високотехнологічних цифрових систем); контент-аналізу – для узагальнення висловлювань практиків і спеціалістів у сфері кіновиробництва щодо використання технологій у провідних кінопроектах. **Наукова новизна.** Вперше в українськомовному середовищі комплексно розглянуто механізм контролю руху кінокамери: її історію, сучасне застосування та конкретні приклади систем компанії MRMC. Досліджено вплив технологій motion control на естетичні аспекти кіномови та на зміну професійної ролі оператора, який нині постає не лише виконавцем художньої візії, а й програмістом та інженером з візуального конструювання кадру. Особливу увагу приділено взаємодії знімальної групи з системами контролю руху у сучасному кіновиробництві. **Висновки.** У статті проаналізовано здатність роботизованих систем контролю руху камери забезпечувати високу точність, повторюваність і складність кадру в сучасному кіновиробництві. Досліджено, що інтеграція таких методів підвищує ефективність виробництва, зменшує ймовірність людського чинника та розширює творчі можливості операторської групи. На основі отриманих даних визначено зміни у структурі знімального процесу та окреслено перспективи розвитку motion control у поєднанні з автоматизацією, штучним інтелектом і віртуальними технологіями.

© Микола Гончаренко, Ілля Гаман, 2026

Як цитувати:

Гончаренко, М. та Гаман, І., 2026. Новітні технології кінозйомки: роботизовані системи контролю руху камери. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 9 (1), с.174-184.

Формулювання проблеми

З розвитком кінематографа спостерігається постійне вдосконалення засобів візуального вираження, зокрема зростання динамічності й виразності рухів камери. Якщо на ранніх етапах зображення фіксувалося здебільшого статично на загальному плані, то у XXI ст. зміна траєкторії камери активно використовується як важливий інструмент емоційного та смислового підсилення сцени. Об'єктив перестав бути лише спостерігачем, він став учасником драматургії, здатним передавати внутрішній стан персонажів і настроїв подій. Значну роль у цьому процесі відіграли технічні інновації, зокрема використання долі, операторських кранів, стедікамів тощо.

Подальший розвиток цифрових технологій, зокрема комп'ютерної графіки та віртуального продакшну, зумовив появу нових вимог до організації кінозйомки, серед яких – забезпечення високоточної, контрольованої та багаторазово відтворюваної траєкторії руху камери. Це стало необхідною умовою для коректного поєднання живого зображення з віртуальними елементами. Саме тому дедалі більшого поширення набули роботизовані системи контролю руху камери (motion control systems), які забезпечують неймовірну точність, швидкість і повторюваність складних кінематографічних рухів.

Попри очевидні переваги цих систем, їх використання ставить низку нових питань, пов'язаних із техноло-

гічною інтеграцією в знімальний процес і впливом на творчість оператора. Потребує аналізу трансформація характеру операторської роботи (від фізичного виконання руху до програмування алгоритму) та її вплив на композиційні рішення, ритм монтажу, глядацьке сприйняття. Актуальним також є питання збереження індивідуального стилю оператора в умовах використання автоматизованих технологій і зміни його ролі як системного координатора. Зазначені аспекти зумовлюють необхідність комплексного аналізу не лише технічних, а й естетичних, творчих і професійних характеристик застосування motion control у сучасному кіновиробництві.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Питання впровадження робототехніки у сфері кіно- і телевиробництва розглянуто у спільному дослідженні С. Хаджадж та К. Абд Карім (Hajjaj and Karim, 2021), де особливу увагу приділено можливостям застосування роботизованої камери-долі з підтримкою інтернет-технологій.

Потенціал використання колаборативних роботів у кінематографі та їх роль у розширенні творчих можливостей і підвищенні ефективності знімального процесу проаналізовано у праці П. Праґаті, М. Ґлайхер та Б. Мутлу (Praveena, 2023).

Практичні аспекти інтерактивної попередньої візуалізації для систем контро-

лю руху в умовах віртуального кіновиробництва розглянули Ч. Ван, Ц. Чжао та Ю. Го (Wang, Zhao and Guo, 2017).

Роль штучного інтелекту та автоматичного управління камерою для покращення кінематографічної якості зображення розкрито у роботі М. Дахір, М. Аль-Хакім і Х. Альшадуді (Dhahir, AL-hakeem and Alshadoodee, 2022).

Значення стабілізаційних систем у фотокамерах, зокрема точного гасіння вібрації і мікрорухів, обґрунтовано у спільній статті С. Нечая та Т. Хильченко (2015).

Технічне оснащення оператора (стабілізатори, дистанційні системи керування та кріплення) як чинник формування художнього образу схарактеризовано у дослідженні О. Безручка та Д. Аліфанова (2024).

Вплив сучасних технологій, зокрема віртуальних декорацій, графічних ефектів і систем керування камерою, на режисерське бачення проаналізовано у праці О. Венгер і М. Коцького (2023).

Підходи до віддаленого контролю кінокамери, зокрема системи motion control, їхні технічні переваги виробництва кінематографічної продукції та особливості організації роботи на знімальному майданчику розглянуто у дослідженні К. Гузенка (2020).

Еволюцію руху камери (від традиційної операторської роботи до використання комп'ютерних, роботизованих систем, дронів та камер на дротах) простежено у роботі К. Чешера (Chesher, 2016).

Е. Тімлін та А. Віценко (2024) виокремили технологічний аспект виробництва документального відео, зосереджений на застосуванні систем стабілізації та автоматичного фокусування.

Мета статті – розглянути актуальні напрями розвитку та функціональні

характеристики роботизованих систем контролю руху камери у кіновиробництві, дослідити можливості подальшого використання цих технологій у сучасному кінематографічному середовищі.

Основний матеріал дослідження

Точний і естетичний рух камери є однією з головних навичок оператора в кіно, але виконувати такі переміщення вручну дуже важко, оскільки завжди є ризик помилки. Е. Тімлін та А. Віценко (2024, с.333) у статті «Технологічний аспект виробництва документального відео: від постпродакції до систем стабілізації і автоматичного фокусування» стверджують, що «відеозйомка в динаміці завжди була складним завданням для кінематографістів».

З метою мінімізації таких ризиків у кіновиробництві почали розподіляти завдання між людьми та залучати допоміжні інструменти. Один складний рух камери зазвичай поєднує кілька простіших елементів, і під час зйомки їх часто делегують різним операторам або технічним пристроям. Машини, на відміну від людей, здатні багаторазово й дуже точно переміщати навіть важкі прилади. Це і називається motion control – технологія, яка дає змогу точно контролювати та повторювати переміщення знімального апарата.

Використання контрольованого переміщення камери було випробувано у кінематографії ще в 1970-х рр., коли виникла потреба отримати незвичні візуальні ефекти. А. Хьосль, П. Мервальд, Ф. Бургдорф та ін. у спільній статті «У тебе є рухи, у нас є переміщення – розуміння та розробка керованого руху камери у кінематографії» стверджують, що першою масштабною моторизованою та ке-

рованою комп'ютером системою була Dykstraflex, яка використовувалася для створення спеціальних ефектів у фільмі «Зоряні війни: Епізод IV: Нова надія» (1977 р., реж. Дж. Лукас, опер. Г. Тейлор) (2017, р. 2). За допомогою семи моторизованих осей вона давала можливість камері повторювати складну траєкторію стільки разів, скільки потрібно. Це дало змогу операторам студії Industrial Light & Magic комбінувати декілька окремо відзнятих елементів – моделі космічних кораблів, фон, вибухи – в один кадр, гарантуючи, що кожен дубль камери є ідентичним.

На сайті Американської кіноакадемії зазначено, що революційність цього підходу була відзначена у 1978 р. премією «Оскар» в категорії візуальних ефектів, яку отримав Дж. Дайкстра (Fordham, 2023). Відтоді технологія motion control стала незамінною у виробництві фантастичних та пригодницьких стрічок, де необхідно поєднувати живу дію з моделями чи CGI.

Одним із перших виробників серійних роботизованих систем для кіно була британська компанія Mark Roberts Motion Control (MRMC). Вона розробила легендарний роботизований кран Milo, який став справжнім проривом у галузі. Milo – це велика багатоосьова система на рейковій платформі, яка здатна з високою точністю повторювати складні траєкторії руху камери (Robotface Put The Cinebot Mini To The Test, 2024). За десятиліття експлуатації Milo зарекомендував себе як універсальний інструмент для ігрового кіно, рекламних роликів та кліпів – його стабільність і точність дають змогу поєднувати реальні зйомки з комп'ютерною графікою. На сайті MRMC зазначається, що Milo зламав стерео-

типи традиційних систем керування рухом, представивши нову передову робототехніку, яка дала можливість виконувати складніші, повторювані рухи камери з вищою точністю, ніж будь-коли раніше (The Role of Motion Control Technology, 2023). Іншою відомою розробкою MRMC є Bolt High-Speed Cinebot – шестикоординатний робот-маніпулятор, змонтований на рухомій платформі (Robotface Put The Cinebot Mini To The Test, 2024). За даними виробника, ця точна роботизована рука здатна рухатися зі швидкістю до 12 м/с, поєднуючи це зі слідуванням та обертанням на 180° за 1 секунду. Bolt є найшвидшою у своєму класі камерою-роботом, що може захоплювати різкі й чіткі фрагменти, які неможливо зняти вручну. Завдяки цим властивостям Bolt став незамінним для зйомок з високою частотою кадрів. На сайті MRMC зазначено, що в поєднанні з камерою Phantom VEO 4K, яка знімає в 1000 fps, можна отримати неймовірні сповільнені сцени (Bolt Motion Control, n.d). Це забезпечує створення унікальних візуальних ефектів у динамічних ракурсах.

Впровадження роботизованих систем руху камери помітно вплинуло на естетику кінематографа та роботу фахівців з відеозйомки. Е. Тімлін, М. Діденко та В. Савчин (Timlin, Didenko and Savchin, 2022, р.221) у праці «Роль оператора у зйомці рекламних роликів» зазначають: «Не потрібно обмежувати рух камери однією віссю. Є змога поєднувати їх, щоб рухатися у декількох вимірах одночасно і створювати складні кадри». З одного боку, технологія motion control розширила виразальні можливості візуальної мови кіно. Камера, керована комп'ютером, здатна рухатися абсолютно плавно

за складною траєкторією, завмирати у точці з точністю до міліметра або, навпаки, розганятися з недосяжним раніше прискоренням. Це дає змогу створювати фрагменти, які раніше було неможливо реалізувати, зокрема складні рухи при макрозйомці одним кадром, ідеально повторювані статичні плани для ефекту стоп-руху чи багатопланові композиції з клонуванням об'єкта. К. Чешер (Chesher, 2016) у статті «Роботи та рухома камера в кіно, на телебаченні та в онлайн-медіа» стверджує, що «системи контролю руху ... привносять різноманіття нових можливостей кінематографістам, дозволяючи створювати нові форми сприйняття та типи суб'єктивних/об'єктивних ракурсів».

Motion control забезпечує високоточний контроль руху камери у просторі та часі, що розширює можливості кіномови. Так, у повільних драматичних сценах оператор може задавати ледь помітний, але математично вивірений рух камери вперед, що сприяє підсвідомому посиленню напруги у глядача. Натомість в екшн-сценах роботизована камера може миттєво змінювати ракурси, синхронізуючись з вибухами чи рухами акторів, що підсилює ефект занурення. О. Венгер і М. Коцький (2023, с.84) у статті «Художні та технічні засоби реалізації режисерського задуму в сучасній кіноіндустрії» зазначають: «Релевантна описаній вище проблематиці думка (цит. за В. Фішера, 2021) полягає в тому, що саме інноваційні технічні засоби та спеціальні ефекти набувають дедалі більшої значущості у створенні екранного твору, оскільки не обмежують можливості режисерів у втіленні загального художнього образу твору».

З іншого боку, повна автоматизація руху камери актуалізує дискусії щодо

ролі оператора та меж творчості. Деякі митці побоюються, що надмірна залежність від роботизованих систем може зробити зображення надто перфекціоністським і передбачуваним, нівелюючи елемент живої імпровізації. Інакше кажучи, якщо кожен рух запрограмований, чи не втрапить оператор відчуття інтуїтивного ритму? Це питання часто постає під час обговорення балансу між технічною досконалістю та художньою експресією. До прикладу, у діалозі двох акторів інколи корисно, щоб камера реагувала «живою рукою» оператора на емоції, а не слідувала наперед заданій траєкторії. Саме тому на практиці нерідко поєднуються обидва підходи: складні трюкові моменти виконують роботизовані системи, а більш інтимні, непередбачувані епізоди знімаються традиційним способом, залишаючи простір для майстерності кінооператора. У цьому контексті показовою є позиція П. Правіна, Б. Кагілтай, М. Глейшер і Б. Мутлу (Praveena, 2023, р.1), викладена у статті «Дослідження використання колаборативних роботів у кінематографії», де автори наголошують, що роботизовані технології сприяють створенню нових інструментів, здатних покращити творчий процес кінематографії, однак їх проектування та розробка мають здійснюватися з урахуванням конкретних вимог і професійних перспектив фахівців галузі.

Використання технології motion control суттєво трансформує процес підготовки до зйомок, зумовлюючи необхідність попереднього проектування та програмування рухів камери. Це означає, що знімальна група має витратити більше часу на препродакшн та репетиції з технікою. К. Гузенко (2020, с.49) в науковій праці

«Технології дистанційного та автоматизованого керування кінокамерою» погоджується із цією думкою та зазначає: «Залучення систем контролю руху дає змогу суттєво змінити хід знімального процесу, проте потребує особливого планування для кожного кадру». Кожен рух камери фактично стає частиною розкадрування: його потрібно спроектувати, протестувати й за необхідності відкоригувати ще до моменту, коли актори прийдуть на майданчик. З одного боку, це ускладнює підготовку та зменшує можливість спонтанних рішень під час зйомки, а з іншого – ретельне планування винагороджується стабільністю результату: режисер точно знає, який кадр він отримає, і може комбінувати його з іншими елементами (графікою, дублями). Так, роль оператора еволюціонує: він стає частково інженером, що програмує камеру, але водночас зберігає статус художника, який визначає, як саме рух слугуватиме вираженню історії. Оптимальною видається модель, за якої кінооператор бере участь у налаштуванні роботизованої системи – сучасні інтерфейси цьому сприяють, роблячи процес програмування наочним і доступним для творчої людини без глибоких знань коду.

Перспективи розвитку технологій робототехніки тісно пов'язані із загальними трендами в індустрії розваг і ІТ. По-перше, очевидним є подальше зростання автоматизації та «інтелектуальності» систем керування камерою. Вже зараз проводяться експерименти з використанням штучного інтелекту для автономного наведення кіноапарата: алгоритми можуть розпізнавати об'єкти в кадрі та стежити за рухом акторів. М. Дахір, М. Аль-Хакім і Х. Альшадуді (Dhahir, AL-hakeem

and Alshadoodee, 2022, p.1913) у статті «Автоматичне керування камерою та штучний інтелект у майбутньому кінематографа» окреслюють, що складна система AI обирає позиції камери, які відповідають зоні інтересу, або спрямовується у напрям розвитку дії між акторами. Хоча такі розробки поки перебувають на ранніх стадіях, можна прогнозувати, що знімальні апарати зі штучним інтелектом з часом стануть реальністю – спершу в телевізійній зйомці (новини, спорт), а згодом і в художньому кіно.

Також очікується подальша мініатюризація та здешевлення роботизованих систем. Подібно до того, як стедіками зробили рух камери доступним для кожного оператора, компактні роботи недовзі можуть стати буденним інструментом навіть на студентських чи незалежних зйомках. Спрощення інтерфейсів керування – «дружні» до користувача застосунки, бездротові пульти, інтеграція з VR/AR для програмування руху через «проведення» камери у віртуальному просторі – знизить бар'єр для входу. Роботизовані руки набудуть більшої гнучкості та мобільності. Зокрема, з'являться легкі портативні версії, які можна буде перевезти звичайним автомобілем і розгорнути за лічені хвилини.

Важливою є інтеграція motion control з іншими технологіями кіновиробництва. До прикладу, віртуальні знімальні майданчики на основі LED-екранів вже сьогодні синхронізують рух реальної камери з віртуальним тлом в ігровому руші. У майбутньому такі системи стануть ще більш узгодженими. Це фактично об'єднає реальну і віртуальну камери в одну, розширюючи межі творчості – режисери зможуть «пролітати» крізь цифрові декорації з живими ак-

торами в кадрі без перепон між реальним і намальованим. Доцільно також прогнозувати розвиток систем спільної взаємодії кількох роботизованих кінокамер, коли декілька кутів зйомки координуються між собою комп'ютером для досягнення ефекту «багатоокого» кінематографа, що охоплює подію з різних ракурсів синхронно.

Висновки

У результаті проведеного дослідження встановлено, що роботизовані системи контролю руху камери суттєво трансформують як технічні, так і естетичні засади кіновиробництва. Високоточні платформи, зокрема Milo та Bolt, розширюють межі візуальної мови кіно, забезпечуючи реалізацію надскладних рухів кінокамери з повторюваністю, що була неможливою у традиційній операторській практиці. Motion control не лише мінімізує вплив людського чинника і забезпечує стабільність кадру, а й відкриває нові шляхи для художнього експерименту, зокрема у сфері візуальних ефектів, макрозйомки чи взаємодії з CGI.

Водночас надмірна автоматизація актуалізує дискусії щодо ролі інтуїції та імпровізації в операторській роботі, що зумовлює необхідність пошуку балансу між технологічною точністю та живою присутністю камери. Фахівець із відеозйомки сьогодні постає не лише митцем, а й інженером-розробником, що програмує рух пристрою відповідно до художнього задуму. Актуальним стає питання фахової підготовки таких спеціалістів і міждисциплінарної взаємодії у команді.

Перспективи розвитку технології motion control пов'язані з її інтеграцією зі штучним інтелектом, подальшою мініатюризацією обладнання та поглибленою синхронізацією з віртуальними майданчиками. Це дає змогу створювати безшовні переходи між реальним і цифровим простором. Отже, роботизований рух камери вже сьогодні є не просто технічним інструментом, а потужним засобом художнього вираження, який переосмислює функції оператора та розширює можливості екранного образу.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Безручко, О. та Аліфанов, Д., 2024. Технології відеозйомки та допоміжні технічні засоби оператора як невід'ємна складова досягнення творчого задуму в аудіовізуальному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (2), с.315-327. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319014>
- Венгер, О. та Коцький, М., 2023. Художні та технічні засоби реалізації режисерського задуму в сучасній кіноіндустрії. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 6 (1), с.83-91. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279247>
- Гузенко, К.О., 2020. Технології дистанційного та автоматизованого керування кінокамерою. *Електронна та Акустична Інженерія*, [e-journal] 3 (4), с.49-52. <https://doi.org/10.20535/2617-0965.2020.3.4.199783>

Нечай, С.О. та Хильченко, Т.В., 2015. Дослідження ефективності систем стабілізації зображення фотокамер. *Вісник Національного технічного університету «ХПІ»*. Серія: *Механіко-технологічні системи та комплекси*, 22, с.35-38.

Тімлін, Е. та Віценко, А., 2024. Технологічний аспект виробництва документального відео: від постпродакції до систем стабілізації і автоматичного фокусування. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія: *Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (2), с.328-339. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319017>

Bolt Motion Control, n.d. *Cinecrane*. [online] Available at: <<https://cinecrane.com/bolt-motion-control/>> [Accessed 16 March 2026].

Chesher, C., 2016. Robots and the Moving Camera in Cinema, Television and Digital Media. In: J. Koh, B. Dunstan, D. Silvera-Tawil, M. Velonaki eds. *Cultural Robotics*. First International Workshop, CR 2015. Kobe, Japan, August 31, 2015. Cham: Springer. Vol. 9549, pp.98-106. https://doi.org/10.1007/978-3-319-42945-8_9

Dhahir, M.Q., AL-hakeem, M.A.M. and Alshadoodee, H.A.A., 2022. Automatic camera control and artificial intelligence in the future of cinematography. *International Journal of Mechanical Engineering*, 7 (1), pp.1911-1912.

Fordham, J., 2023. John Dykstra, ASC: Finding Joy in the Process. *The American Society of Cinematographers*, [online] July 14. Available at: <<https://theasc.com/articles/dykstra-joy-in-the-process>> [Accessed 16 March 2026].

Hajjaj, S. S. H. and Karim, N. K. A., 2021. Adoption of robotics in the TV film industry: The IoT-enabled robotic camera dolly. In: *30th IEEE International Conference on Robot and Human Interactive Communication, RO-MAN 2021*. Vancouver, Canada, 8–12 August 2021. [online] Vancouver: Institute of Electrical and Electronics Engineers, pp.1256-1261. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/354097036_Adoption_of_Robotics_in_the_TV_Film_Industry_The_IoT-enabled_Robotic_Camera_Dolly> [Accessed 16 March 2026].

Hoesl, A., Mörwald, P., Burgdorf, P., Dreßler, E. and Butz, A., 2017. You've Got the Moves, We've Got the Motion – Understanding and Designing for Cinematographic Camera Motion Control. In: *Human-Computer Interaction – INTERACT 2017*. 16th IFIP TC 13 International Conference, Mumbai, India, September 25–29, 2017. Cham: Springer, Part I, pp.1-18. [online]. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/319916466_You've_Got_the_Moves_We've_Got_the_Motion_Understanding_and_Designing_for_Cinematographic_Camera_Motion_Control> [Accessed 16 March 2026].

Praveena, P., Cagiltay, B., Gleicher, M. and Mutlu, B., 2023. Exploring the Use of Collaborative Robots in Cinematography. In: *CHI '23: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Hamburg Germany, April 23-28, 2023. [online] New York: Association for Computing Machinery, pp.1-6. Available at: <<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3544549.3585715>> [Accessed 16 March 2026].

Robotface Put The Cinebot Mini To The Test, 2024. *Mark Roberts Motion Control*. [online]. Available at: <<https://www.mrmoco.com/robotface-put-the-cinebot-mini-to-the-test/>> [Accessed 16 May 2025].

The Role of Motion Control Technology in Modern Film and Television Production, 2023. *Mars Motion Control*, [online] February 16. Available at: <<https://marsmoco.com/blog/role-of-motion-control-technology-in-modern-film-and-television-production/>> [Accessed 16 March 2026].

Timlin, E., Didenko, M. and Savchin, V., 2022. The Role of Cameraman in the Shooting of Commercials. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual*

Art and Production, [e-journal] 5 (2), pp.216-223. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269536>

Wang, C., Zhao, J. and Guo, Y., 2017. A Real-Time Interactive Previsualization Platform for Motion Control System in Virtual Film Making. In: *2nd International Symposium on Advances in Electrical, Electronics and Computer Engineering (ISAECE 2017)*. Guangzhou, China, 25-26 March 2017. [online] pp.465-469. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/317114116_A_Real-Time_Interactive_Previsualization_Platform_For_Motion_Control_System_In_Virtual_Film_Making> [Accessed 16 March 2026].

REFERENCES

Bezruchko, O. and Alifanov, D., 2024. Tekhnologii videoziomky ta dopomizhni tekhnichni zasoby operatora yak nevidiemna skladova dosiahnennia tvorchoho zadumu v audiovizualnomu mystetstvi [Video Recording Technologies and Cameraman Auxiliary Equipment as an Integral Part of Achieving a Creative Idea in Audiovisual Art]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.315-327. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319014>

Bolt Motion Control, n.d. *Cinecrane*. [online] Available at: <<https://cinecrane.com/bolt-motion-control/>> [Accessed 16 March 2026].

Chesher, C., 2016. Robots and the Moving Camera in Cinema, Television and Digital Media. In: J. Koh, B. Dunstan, D. Silvera-Tawil, M. Velonaki eds. *Cultural Robotics*. First International Workshop, CR 2015. Kobe, Japan, August 31, 2015. Cham: Springer. Vol. 9549, pp.98-106. https://doi.org/10.1007/978-3-319-42945-8_9

Dhahir, M.Q., AL-hakeem, M.A.M. and Alshadoodee, H.A.A., 2022. Automatic camera control and artificial intelligence in the future of cinematography. *International Journal of Mechanical Engineering*, 7 (1), pp.1911-1912.

Fordham, J., 2023. John Dykstra, ASC: Finding Joy in the Process. *The American Society of Cinematographers*, [online] July 14. Available at: <<https://theasc.com/articles/dykstra-joy-in-the-process>> [Accessed 16 March 2026].

Hajjaj, S.S.H. and Karim, N.K.A., 2021. Adoption of robotics in the TV film industry: The IoT-enabled robotic camera dolly. In: *30th IEEE International Conference on Robot and Human Interactive Communication, RO-MAN 2021*. Vancouver, Canada, 8-12 August 2021. [online] Vancouver: Institute of Electrical and Electronics Engineers, pp.1256-1261. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/354097036_Adoption_of_Robotics_in_the_TV_Film_Industry_The_IoT-enabled_Robotic_Camera_Dolly> [Accessed 16 March 2026].

Hoesl, A., Mörwald, P., Burgdorf, P., Dreßler, E. and Butz, A., 2017. You've Got the Moves, We've Got the Motion – Understanding and Designing for Cinematographic Camera Motion Control. In: *Human-Computer Interaction – INTERACT 2017*. 16th IFIP TC 13 International Conference, Mumbai, India, September 25-29, 2017. Cham: Springer, Part I, pp.1-18. [online]. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/319916466_You've_Got_the_Moves_We've_Got_the_Motion_Understanding_and_Designing_for_Cinematographic_Camera_Motion_Control> [Accessed 16 March 2026].

Huzenko, K.O., 2020. Tekhnologii dystantsiinoho ta avtomatyzovanoho keruvannia kinokameroiu [Remote and automated camera control technology]. *Electronic Systems and Signals*, [e-journal] 3 (4), pp.49-52. <https://doi.org/10.20535/2617-0965.2020.3.4.199783>

Nechai, S.O. and Khylichenko, T.V., 2015. Doslidzhennia efektyvnosti system stabilizatsii zobrazhennia fotokamer [Research on the effectiveness of camera image stabilization systems]. *Bulletin of the National Technical University "Kharkiv Polytechnic Institute": Mechanical-Technological Systems And Complexes*, 22, pp.35-38.

Praveena, P., Cagiltay, B., Gleicher, M. and Mutlu, B., 2023. Exploring the Use of Collaborative Robots in Cinematography. In: *CHI '23: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Hamburg Germany, April 23-28, 2023. [online] New York: Association for Computing Machinery, pp.1-6. Available at: <<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3544549.3585715>> [Accessed 16 March 2026].

Robotface Put The Cinebot Mini To The Test, 2024. *Mark Roberts Motion Control*. [online]. Available at: <<https://www.mrmoco.com/robotface-put-the-cinebot-mini-to-the-test/>> [Accessed 16 May 2025].

The Role of Motion Control Technology in Modern Film and Television Production, 2023. *Mars Motion Control*, [online] February 16. Available at: <<https://marsmoco.com/blog/role-of-motion-control-technology-in-modern-film-and-television-production/>> [Accessed 16 March 2026].

Timlin, E. and Vitsenko, A., 2024. Tekhnolohichniy aspekt vyrobnytstva dokumentalnoho video: vid postprodaktsii do system stabilizatsii i avtomatychnoho fokusuvannia [Technological Aspects of Documentary Video Production: From Post-Production to Stabilisation Systems and Automatic Focusing]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.328-339. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319017>

Timlin, E., Didenko, M. and Savchin, V., 2022. The Role of Cameraman in the Shooting of Commercials. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.216-223. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269536>

Venher, O. and Kotskyi, M., 2023. Khudozhni ta tekhnichni zasoby realizatsii rezhyzerskoho zadumu v suchasniy kinoindustrii [Artistic and Technical Means of Realizing the Director's Idea in the Modern Film Industry]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (1), pp.83-91. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279247>

Wang, C., Zhao, J. and Guo, Y., 2017. A Real-Time Interactive Previsualization Platform for Motion Control System in Virtual Film Making. In: *2nd International Symposium on Advances in Electrical, Electronics and Computer Engineering (ISAEECE 2017)*. Guangzhou, China, 25-26 March 2017. [online] pp.465-469. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/317114116_A_Real-Time_Interactive_Previsualization_Platform_For_Motion_Control_System_In_Virtual_Film_Making> [Accessed 16 March 2026].

Надійшла: 17.03.2026; Прийнято: 23.04.2026;
Стаття була вперше опублікована онлайн: 26.05.2026

**ADVANCED FILM SHOOTING TECHNOLOGIES:
ROBOTIC CAMERA MOTION CONTROL SYSTEMS****Mykola Honcharenko^{1a}, Illia Haman^{2a}**

¹Professor at the Department of Cinematography and Photographic Arts;
e-mail: nikolai.ua@gmail.com; ORCID: 0000-0001-5424-2150

²Master of Audiovisual Arts and Production;
e-mail: illiyagaman@gmail.com; ORCID: 0009-0005-7813-7271

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Abstract

The purpose of this research is to analyse current tendencies and technical capabilities of robotic camera motion control systems in film production; to determine their influence on the filmmaking process; to study prospects for implementing these technologies in modern cinematographic practice. **Research methodology.** The study grounds on the application of the following methods: a theoretical method – analysis of scientific sources and technical documentation on robotic camera motion control systems; a retrospective method – examination of the evolution of technical tools from mechanical solutions to advanced digital systems; a content analysis method – analysis of statements by practitioners and specialists in the field of film production regarding the use of these technologies in leading film projects. **Scientific novelty.** For the first time in the Ukrainian-language academic context, the mechanism of camera motion control is comprehensively studied, including its history, current applications and specific examples of systems developed by MRMC. The study also explores how motion control influences the aesthetic dimension of cinematic language and transforms the professional role of the cinematographer, who now functions not only as an executor of the artistic vision but also as a programmer and engineer of visual frame construction. Particular attention is paid to team interaction with motion control systems in modern film production. **Conclusions.** The article analyses the ability of robotic camera motion control systems to ensure high precision, repeatability and complexity of shots in modern filmmaking. It is demonstrated that the integration of such technologies increases production efficiency, reduces the risk of human error, as well as expands the creative possibilities of the cinematography team. Based on the findings, changes in the structure of the filming process are identified; future prospects for the development of motion control in combination with automation, artificial intelligence and virtual technologies are outlined.

Keywords: camera; motion control; MRMC; motion control systems; BOLT Cinebot; cinema; cinematography; cinematographer; audiovisual art



This is an open access journal and all published articles are licensed under a Creative Commons «Attribution» 4.0.

DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361885

**MASTER'S DEGREE PHOTO ART PROJECT
"ON THE LINE OF FIRE"****Oxana Chorna^{1a}, Oleksandr Butko^{2b}**

¹PhD in Economic Sciences, Associate Professor,
Master of Audiovisual Art and Production;
e-mail: ksu.black@gmail.com; ORCID: 0000-0003-0358-4497

²Honored Journalist of Ukraine, Associate Professor
at the Department of Television Journalism;
e-mail: butko2016@ukr.net; ORCID: 0000-0002-5054-284X

^aKyiv University of Culture, Kyiv, Ukraine

^bKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

**МАГІСТЕРСЬКИЙ ФОТОМИСТЕЦЬКИЙ ПРОЄКТ
«НА ЛІНІЇ ВОГНЮ»****Оксана Чорна^{1a}, Олександр Бутко^{2b}**

¹кандидат економічних наук, доцент,
магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;
e-mail: ksu.black@gmail.com; ORCID: 0000-0003-0358-4497

²заслужений журналіст України, доцент кафедри тележурналістики;
e-mail: butko2016@ukr.net; ORCID: 0000-0002-5054-284X

^aКиївський університет культури, Київ, Україна

^bКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

The author's concept of the Master's degree photo art project is a visual narrative about people of war, created from within the events themselves, through the eyes of a military photographer Oxana Chorna who shares the reality with the heroes of her pictures. Its main aim is to show not only combat operations, but above all the human dimension of war: faces, emotions, relationships, everyday life and brief moments of calm and inner strength that shape a true image of the Ukrainian warrior. This project seeks to demonstrate that war photography can be not only a document, but also an independent artistic statement – honest, empathetic and at the same time deeply personal.

Articles about the full-scale Russian aggression against Ukraine have been published in scientific journals: "Transformation of News Content in Wartime on the Example of the "United News" Telethon" (Butko and Leskiv, 2024); "Gender dimensions of survival: cinematographic images of women in the context of war (XX–early XXI century)" (Bezruchko and Ruzhanskyi, 2025); "Ukrainian TV Journalism as Information Weapon in Wartime" (Danyliuk and Filonenko, 2025), etc. In Ukraine, many interesting photo projects have been published in recent years: "Master's Art Photo Project "Ukrainian Renaissance". Part 1: "Ukrainian Girl with a Pearl Earring. In the Footsteps of Jan Vermeer"" (Havran, Kotliar and Zaspas, 2021); "Master's Photo Art Project 'Ethnic Language of the Sacred'" (Bezruchko and Bardyn, 2021); "Photo Art Project 'Female Multi-Component Associative Image 'Fern Blossom'. Part 1 (Zaspas and Bezruchko, 2021); "Master's Photo Art Project 'Erotica in Photography: from Analog to Digital'. Part 1 (Kukorenchuk, Vdovychenko and Bondar, 2022); "Master's Photo Art Project 'Development of Ukrainian film distribution in Lviv region as a component of film production in Ukraine'" (Bezruchko and Kachmar, 2022); "Photo Art Project in Search of the Meaning of Being" (Bezruchko and Hrymalska, 2022); "Master's Photo Art Project "Manifestations of the Sacred Zaporizhzhia"" (Zaporozhchenko and Sydorenko, 2023); "Master's Photo Art Project "Ancient Sambir in Modern Photographs"" (Bezruchko and Anisimova, 2024); "Master's Photo art Project Hen Party" (Chernichkin and Balan, 2025), etc. Still, none of the photo projects were shot directly on the front of the Russian-Ukrainian war.

The project grounds on photographs created in various conditions – from combat positions and frontline areas to places of short rest, training, and preparation. These are not merely images of war, but visual stories that capture the inner state of people caught in the midst of events. Each photograph is a part of a coherent narrative as a story of resistance, humanity and resilience, revealed through light, space and vision of the subject.

The intention is to create a visual testimony of modern Ukrainian history, in which war appears not only as a destructive force, but also as a space where a new worldview, a new sense of community and dignity are born. The goal is to show the strength of a person who remains true to themselves even when chaos reigns around them. At the centre of the project are people who perform their duty while remaining alive and authentic, capable of compassion, humour, care and dreams: a soldier, a medical worker, a drone operator, a mechanic, a reconnaissance scout.

The project is distinguished by a combination of documentary accuracy and artistic expression. The photography was carried out using natural light, often in difficult con-

ditions—in dugouts, trenches, under shelling and among ruins. Each frame is marked by deliberate composition, emotional emphasis and metaphorical depth. Light and shadow here are not merely technical elements, but carriers of meaning: they convey the psychological state of war, the contrasts between life and death, fear and faith, darkness and hope.

A direct participant in combat events, Oxana Chorna, does not observe from the sidelines but lives among her subjects, breathing the same air as they do. This makes it possible to create a visually truthful and at the same time profoundly human story, seen from the inside. The aim of the project is to preserve the living memory of those who fight, create and survive, so that future generations will see not only the chronicle of war, but also the faces of those who made it part of our national dignity.

Keywords: war photography; documentary photography; Armed Forces of Ukraine; 23rd separate mechanised brigade; historical heritage of the war

Авторський задум магістерського фотомистецького проекту полягає у створенні візуальної оповіді про людей війни, сформованої зсередини подій очима військової фотографки Оксани Чорної, яка розділяє з героями знімків їхню реальність. Його головна мета – показати не лише бойові дії, а передусім людський вимір війни: обличчя, емоції, стосунки, побут, короткі моменти спокою і сили духу, які формують справжнє обличчя українського воїна. Проект прагне довести, що воєнна фотографія може бути не тільки документом, а й самостійним мистецьким висловленням – чесним, емпатійним і водночас глибоко особистим.

Про повномасштабну російську агресію проти України опубліковано низку наукових статей, зокрема: «Трансформація новинного контенту в умовах війни на прикладі телемарафону “Єдині новини”» (Бутко та Леськів, 2024); «Гендерні виміри виживання: кінематографічні образи жінок у контексті війни (XX – початок XXI ст.)» (Безручко та Ружанський, 2025); «Українська тележурналістика як інформаційна зброя в умовах війни» (Данилюк та Філоненко, 2025). В Україні останніми роками надруковано багато цікавих фотопроектів: «“Український Ренесанс”. Частина 1: “Українка з перлинною сережкою. Слідами Яна Вермера”» (Гавран, Котляр та Заспа, 2021); «Етнічна мова сакрального» (Bezruchko and Bardyn, 2021); «Жіночий багатокомпонентний асоціативний образ “Цвіт папороті”». Частина 1 (Zaspa and Bezruchko, 2021); «Еротика у фотографії: від аналога до цифри». Частина 1 (Kukorenchuk, Vdovychenko and Bondar, 2022); «Розвиток українського кінопрокату на Львівщині як складова кіновиробництва в Україні» (Bezruchko and Kachmar, 2022); «В пошуках сенсу буття» (Bezruchko and Hrymalska, 2022); «Прояви сакрального Запоріжжя» (Zarogozhchenko and Sydorenko, 2023); «Древній Самбір у сучасних світлинах» (Безручко та Анісімова, 2024); «Дівич-вечір» (Чернічкін та Балан, 2025) та ін. Проте жоден із зазначених фотопроектів не був знятий безпосередньо на фронті російсько-української війни.

Основу проекту становлять фотографії, створені у різних умовах – від бойових позицій і передових ліній до місць короткого перепочинку, тренувань і підготовки. Це не просто кадри війни, а візуальні історії, що фіксують внутрішній стан людей, які опинилися у вирі подій. Кожна світлина є частиною цілісного нарративу – історії спротиву, людяності й незламності, що розкривається через світло, простір і погляд героя.

Авторський задум також передбачає створення візуального свідчення сучасної історії України, у якому війна постає не лише як руйнівна сила, а і як простір формування нового світогляду, нової спільності та гідності. Метою є репрезентація сили людини, яка залишається собою, навіть коли навколо панує хаос. У центрі проекту – солдат, медик, оператор дрона, механік, розвідник – люди, які виконують свій обов'язок і водночас залишаються живими, справжніми, здатними на співчуття, гумор, турботу і мрії.

Проект вирізняється поєднанням документальності та художності. Зйомка здійснювалася в природному освітленні, часто в складних умовах – у бліндажах, окопах, під обстрілами, серед руїн. Проте кожен кадр має свідому композицію, емоційний акцент і метафоричну насиченість. Світло і тінь постають не лише

технічними елементами, а носіями сенсу, що передають психологічний стан війни, контрасти життя і смерті, страху і віри, темряви і надії.

Оксана Чорна – безпосередня учасниця бойових подій, яка не спостерігає збоку, а живе серед своїх героїв і розділяє з ними спільний досвід. Це дає змогу створити візуально правдиву і водночас глибоко людяну історію, побачену зсередини. Метою проекту є збереження живої пам'яті про тих, хто воює, творить і виживає, щоб майбутні покоління бачили не лише хроніку війни, а й обличчя тих, хто зробив її частиною нашої національної гідності.

Ключові слова: воєнна фотографія; документальна фотографія; Збройні Сили України; 23 окрема механізована бригада; історичний спадок війни

Photograph No. 1



190

Photograph No. 1, titled "BM-21 'Grad' Multiple Launch Rocket System during a salvo firing in the area of the settlement of Zaporizhzhia, Donetsk region. Novopavlivka direction. April 2025", from the Master's degree photo art project

Camera / Lens

Nikon Z9 / AF-S Nikkor 24–70 mm f/2.8

**Technical specifications
of Photograph No. 1:**

34 mm | F/3.2 | ISO 200 | 1/1250 s

**Technical specifications
of Photograph No. 1:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 1
in Adobe Lightroom Classic**

Natural daylight was used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 1

This photograph is a visual testimony to a moment of maximum concentration of power, rhythm, and danger, where the technology of war intersects with human determination. The frame captures the instant of a salvo fired from the BM-21 "Grad" system, when fire and smoke form a powerful dynamic composition that symbolizes both the destructive strength of the Ukrainian Armed Forces and the unbreakable energy of resistance. What is depicted is not merely a documentary record of combat activity, but a metaphor for organized force that defends life in spite of the chaos of war.

The intention is to present the aesthetics of military action not as a glorification of weapons, but as a manifestation of discipline, technical precision and collective coordination through which Ukrainian soldiers stop the enemy. The "Grad" launching rockets in the middle of a wheat field just beginning to sprout is perceived as part of a vast defensive mechanism in which human intellect and steel merge into a single will.

Compositionally, the image is built on the contrast between fire and darkness, movement and stillness. This creates an effect of explosive tension that is at once controlled and ordered. At the center of the frame is the moment when war speaks the language of light, glare, smoke, and force, yet behind this energy stands the cold focus and precise calculations of the artillery crew.

Photograph No. 2



192

Photograph No. 2, titled "Reconnaissance Soldiers of the 23rd Separate Mechanised Brigade in the area of Pokrovske settlement. September 2025", from the Master's degree photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / AF-S Nikkor 105 mm f/1.4

**Technical specifications
of Photograph No. 2:**

105 mm | F/1.4 | ISO 100 | 1/32,000 s

**Image editing of Photograph No. 2
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 2
in Adobe Lightroom Classic**

Natural daylight was used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 2

This photograph is a visual metaphor for resilience, brotherhood and inner strength of the Ukrainian warrior. This image shows five reconnaissance soldiers standing shoulder to shoulder in full combat gear, their black silhouettes carved against a sunset sky filled with soft orange light. Contrasts create a simultaneous sense of calm and tension: a moment before a new day of struggle, when darkness and light are still in balance.

The author's intention is to present the Ukrainian warrior not as an isolated figure, but as part of a unity forged by a shared purpose and common trials. Their silhouettes are stripped of individual features, and in this lies direct symbolism: each of them embodies the entire army, a nation standing in defense of its land. At the same time, even within the faceless shadow, their confidence, readiness and inner dignity are clearly felt.

Compositionally, the photograph is built on horizontal balance, reinforcing a sense of formation, discipline, and mutual support. The light of the sunset symbolises hope born in spite of war, while the soldiers' silhouettes represent the steadiness and calm of those who hold the front line.

This work is an attempt to convey heroism through silence, strength through stillness, and war through its human dimension. It serves as a reminder that even in the darkest times, there remains a light in the heart of the Ukrainian warrior that does not fade.

Photograph No. 3



Photograph No. 3, titled "Securing a TM-62 mine on a 'Vampir' drone before a combat sortie on the Kharkiv axis. Unmanned Systems Battalion of the 23rd Separate Mechanised Brigade. July 2024", from the Master's degree photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / Nikkor Z 50 mm f/1.2 S, tripod

**Technical specifications
of Photograph No. 3:**

50 mm | F/1.3 | ISO 1200 | 1/3 s

**Image editing of Photograph No. 3
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 3
in Adobe Lightroom Classic**

Natural light and headlamp illumination
were used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 3

This image is an attempt to capture the moment when technology and human responsibility intersect at their most fragile point (on the eve of a combat mission). The nighttime forest becomes a neutral yet critically important stage of action: noise recedes, leaving only the beam of the sight, the movement of hands and the air compressed by anticipation.

There are two soldiers at the centre of the frame: their silhouettes, focused hands, attentive gazes. The drone, as an object of technology, contrasts with the organic presence of branches and the lethargic stillness of the forest. I do not seek to depict the mechanics of the process; rather, I am interested in the human dimension of this moment (discipline, silent coordination, weight of choice borne by those preparing the aircraft for launch). The light of the headlamps, focused and red, renders the material world tangible, emphasising the sharp forms of the drone while blurring the moving silhouettes. At the same time, it creates an aura of uncertainty (what remains hidden in the darkness stays beyond the frame).

Compositionally, a high vantage point and a tight framing were used to bring the viewer closer to the action without losing the intimacy of the scene. The presence of the natural environment (branches, grass, and the dark sky) underscores the dual nature of the setting: it is both shelter and battlefield. A crucial role is played by the balance between stillness (the stationary drone, the trees) and impending movement (the forthcoming flight), creating a sense of tension and anticipation of a decision.

Photograph No. 4



Photograph No. 4, titled "Combat operation of a mobile fire group of the Anti-Aircraft Missile and Artillery Battalion of the 23rd Separate Mechanised Brigade in the area of the settlement of Iskra. May 2025", from the Master's photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / Nikkor Z 50 mm f/1.2 S, tripod

**Technical specifications
of Photograph No. 4:**

50 mm | F/1.2 | ISO 200 | 1/800 s

**Image editing of Photograph No. 4
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 4
in Adobe Lightroom Classic**

Natural daylight was used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 4

This work is an attempt to freeze a moment in which the mechanics of lethal technology and human determination transform into an act of protection. The scene unfolds at sunset, when low, warm light accentuates the outlines of the pickup truck, the machine gun and the figures of the soldiers, creating an aesthetic contrast between the beauty of the evening landscape and the harsh reality of combat action.

There is an interaction between people and a machine at the centre of the frame: hands supporting the machine gun, shoulders tightened with tension, faces beneath helmets directed toward the threat. I seek to depict not an explosion or the effect of fire, but the process itself as a defense of the rear area, professionalism of the mobile group, moments when decision and execution occur almost simultaneously.

Light and colour play a key role: the setting sun provides warm tonal transitions, long shadows and saturated silhouettes; these are elements that help convey the drama and depth of the scene. Backlighting or side lighting highlights textures (metal, fabric of the uniform, smoke) simultaneously creates a sense of volume and movement.

Composition and viewpoint: a low, mid-level angle is used, making the soldier and the machine gun dominant elements, while the pickup truck becomes a symbol of mobility and fragile safety. A tight semi-portrait combined with a wider frame that includes the sky and horizon creates a feeling of both scale and intimacy. An important detail is the inclusion of landscape elements to emphasise the location and contextual setting.

Emotional dimension: this image evokes a sense of tension and concentration rather than sensationalism. I want a viewer to feel the human factor – calm professionalism and responsibility for the safety of comrades – rather than the ecstatic glorification of war. Faces are shown only partially to preserve intimacy and avoid staged theatricality.

Photograph No. 5



Photograph No. 5, titled "Training live-fire exercises of a BMP-1 of the 2nd Mechanised Battalion of the 23rd Separate Mechanised Brigade at the Dimurino training range. February 2025", from the Master's degree photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / AF-S Nikkor 105 mm f/1.4

**Technical specifications
of Photograph No. 5:**

105 mm | F/1.4 | ISO 200 | 1/5000 s

**Image editing of Photograph No. 5
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 5
in Adobe Lightroom Classic**
Natural daylight was used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 5

This photograph is an attempt to capture a moment in which machine, human, and projectile merge into a single act of energy and responsibility. The most compelling instant is the moment the round exits the barrel. It is both technical and metaphorical: an impulse is born that reflects the preparation, training, and control required for the safe and effective execution of a task.

Compositionally, a side and slightly frontal angle was chosen to ensure clear readability of the 73 mm 2A28 "Grom" gun barrel while simultaneously including the metallic texture of the vehicle's hull and the context of the training range within the frame. The anti-drone net above the vehicle becomes a graphic element—it "frames" the sky and adds a layer of contrast between the rough engineering of protection and the dynamic force of the shot. The movement of the projectile, flame, smoke, and rising dust form lines of action that guide the viewer's eye from the barrel upward and forward.

Light and texture: the clear winter sky provides clean, cold illumination that highlights metal details, signs of use, and the texture of the projectile. The muzzle flash (an intense, momentary light source) creates dramatic shadows and emphasizes volume. The colour palette is intentionally restrained (steel, earth, and smoke tones) so as not to distract emotionally from the central action.

The emotional tone of the frame is one of concentration and professionalism. I do not seek to heroize or glorify weapons; my aim is to show technology as a tool in the hands of people learning to control its impact. The image is meant to evoke respect for the profession, an understanding of the weight of training, and the fine line between destructive power and the discipline that restrains it.

Photograph No. 6



Photograph No. 6, titled "UAV operator of the 'Zhnyets' Unmanned Systems Battalion, callsign 'Khmil,' launching a Mavic reconnaissance drone at combat positions. Novopavlivka direction. March 2025", from the Master's degree photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / AF-S Nikkor 50 mm f/1.2

**Technical specifications
of Photograph No. 6:**

50 mm | F/1.2 | ISO 400 | 1/800 s

**Image editing of Photograph No. 6
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 6
in Adobe Lightroom Classic**

Natural daylight was used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 6

This photograph is an attempt to convey a moment of silence before action as a moment in which war breathes with deep concentration. The frame shows a pilot launching a reconnaissance drone by hand. His movement is precise, confident, honed by hundreds of similar sorties, each of which may be the last. It is a gesture in which technology and human will converge, cold metal and the warm tension of a living hand.

The monochrome palette of the early spring landscape (gray sky, black earth, faceless field) creates a sense of a space where the boundaries between life and death, between human and machine, have blurred. The worn uniform, scuffed by trench dust, and the yellow armband on the sleeve are the only vivid accents, marking belonging to one's own side, to those who hold the sky above the front line.

This photograph is about the silence of reconnaissance, within which the tension of battle is embedded. It is about an invisible front that lies in the air, where rifles are replaced by drones, trenches by coordinates, and shouts by a focused breath before launch. This is the image of a modern warrior (modest, exhausted, yet precise in his craft) who day after day fights for dominance in the sky over a shattered land.

Photograph No. 7



Photograph No. 7, titled "Intubation of a severely wounded soldier at the stabilisation point of the 23rd Separate Mechanised Brigade. Outskirts of the village of Piddubne. March 2025", from the Master's photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / AF-S Nikkor 50 mm f/1.2

**Technical specifications
of Photograph No. 7:**

50 mm | F/1.2 | ISO 400 | 1/800 s

**Image editing of Photograph No. 7
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 7
in Adobe Lightroom Classic**

Lighting for this shoot was provided
by operating room lamps.

The authorial concept of Photograph No. 7

This photograph is a documentary testimony of a critical moment between life and death, captured directly in the combat zone.

The author's intention is to show the invisible front of war as a medical front, where the struggle is fought not with weapons but against time, blood loss and pain. The underground shelter of the stabilisation point is deliberately presented as an enclosed, almost airless space, intensifying the sense of tension and the fragility of human life.

Intubation in the frame functions not only as a medical procedure but also as a symbol of the final threshold: the moment when the body can no longer fight on its own and that struggle is taken over by the person standing beside it. There is no heroic pathos in the image; instead, it conveys the quiet, focused professionalism of the medics, their total concentration, and their responsibility for every second.

The author seeks to show war not as an abstract concept, but as a concrete experience of physical vulnerability and human solidarity (where a soldier's life depends on the hands of those who remain in the shadow of combat reports).

This photograph addresses the viewer with a question about the cost of every saved breath and the role of those who, day after day, pull soldiers back from the edge of nonexistence (often without names, awards, public recognition).

Photograph No. 8



204

Photograph No. 8, titled "Combat firing of an M109A6 Paladin of the 23rd Separate Mechanised Brigade. Ocheretyne direction. July 2024", from the Master's degree photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / AF-S Nikkor 14–24 mm f/2.8

**Technical specifications
of Photograph No. 8:**

24 mm | F/2.8 | ISO 400 | 1/200 s

**Image editing of Photograph No. 8
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 8
in Adobe Lightroom Classic**

Natural daylight was used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 8

This photograph is an attempt to capture not the external image of war, but its physical essence (the bodily, tangible force of a shot that cannot be seen from the outside).

The author's concept involves shifting the point of view inside the combat vehicle, into a space that neither the civilian eye nor the camera is usually allowed to enter. The camouflaged system conceals the artillery from enemy drones, depriving the photographer of the ability to depict the power of the shot in a traditional way via flash, smoke and barrel movement. For this reason, the emphasis is placed on the human inside the machinery of war. The key visual element becomes the deformation of one soldier's face under the influence of the shock wave. This instantaneous, uncontrollable bodily movement serves as direct evidence of the shot's power. Closed eyes, hands pressed to ears, and the rope wrapped around the arm (a mechanical element used to fire the gun) merge human and machine into a single combat organism. The shot is not triggered by pressing a button, but by physical effort, an almost bodily gesture.

This photograph presents artillery not as an abstract notion of "firepower," but as a space where the human body directly interacts with explosive energy. Inside the cramped metal compartment, there is no distance between person and weapon (only a moment in which sound, pressure, and fear converge into a single sensation).

Within the context of the Master's degree project, this image emphasises one of its central themes – the bodily experience of war. The author seeks to show that the power of an artillery shot is measured not only by caliber and range, but also by how it passes through the human body, leaving its mark in every movement, breath, and reflexive gesture. This is a photograph about the power of a weapon that becomes visible only through the reaction of the person at the very epicenter of the shot.

Photograph No. 9



206

Photograph No. 9, titled "Tank Battalion Live-Fire Training of the 23rd Separate Mechanised Brigade at a Training Range. June 2024," from the Master's degree photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / AF-S Nikkor 105 mm f/1.4

**Technical specifications
of Photograph No. 9:**

105 mm | F/1.4 | ISO 100 | 1/160 s

**Image editing of Photograph No. 9
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 9
in Adobe Lightroom Classic**

Natural daylight was used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 9

This photograph captures the culmination of a combat action: a tank firing by direct fire. There are no people shown in close-up in the frame. However, the presence of the crew is fully felt through the result of their work: the flash of flame, the shock wave, clouds of smoke and sand torn from the ground by the force of the shot. It is a moment in which the machine speaks instead of the human.

The concept of this work is to show the concentrated power of war, when a single second accumulates the energy of metal, gunpowder, and human training. Fire and dust become a visual metaphor for a force that is difficult to comprehend rationally: it carries protection and destruction at the same time, order and chaos. The tank shot here is not only a tactical action, but also a manifestation of control over an elemental force that only a well-trained crew is capable of mastering.

Compositionally, the frame is built on the dynamics of the explosion: the scattering sand and smoke create a sense of movement that goes beyond the image itself, forcing the viewer to almost physically feel the shock wave. Firing by direct fire emphasises the proximity and immediacy of the threat, erasing the distance between the machine and the target.

Within the diploma project, this photograph serves as a visual accent on the power and tension of modern warfare. It captures not only a moment of training, but a state of constant readiness as every shot is the result of discipline, experience and responsibility for the next second of battle.

Photograph No. 10



Photograph No. 10 titled "Training to Engage FPV Drones by Medics of the 3rd Mechanised Battalion of the 23rd Separate Mechanised Brigade. Outskirts of the settlement of Pokrovske. June 2025" from the Master's degree photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / Nikkor Z 24–70 mm f/2.8 S

Technical specifications

of Photograph No. 10:

24 mm | F/2.8 | ISO 1000 | 1/6400 s

**Image editing of Photograph No. 10
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 10
in Adobe Lightroom Classic**

Natural daylight was used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 10

This photograph captures a new reality of modern warfare as a moment of countering an aerial threat at minimal distance. In the frame, a soldier, while in motion, fires a shotgun at an FPV drone simulating an attack on a medical vehicle. He is seated in the open bed of a moving pickup truck (a situation where there is no room to stop, repeat or make a mistake).

The concept of this work is to show how the role of the military medical worker and the soldier in general: saving lives today begins long before reaching a stabilisation point. Protecting a medical vehicle from drones becomes as integral to combat training as providing first aid. As it can be seen, medicine and combat action merge into a single system of survival.

This composition emphasises instability and tension: the movement of the vehicle, the open truck bed, and the exposed figure of the soldier without cover create a sense of vulnerability. The drone in the sky (almost invisible yet lethally dangerous) serves as a symbol of the modern threat that must be confronted with simple, sometimes almost primitive means, relying on reaction speed, accuracy and a clear, focused mind.

Within the framework of this Master's project, the showed picture documents the transformation of warfare, where the front line runs not only along the line of contact but also through the air above every vehicle. It is a visual testimony to how the lives of the wounded depend on a few seconds, a single shot and ability to protect those who save others.

Photograph No. 11



Photograph No. 11, titled "Launching a FlyEye reconnaissance drone at combat positions by an operator of the Unmanned Systems Battalion of the 23rd Separate Mechanised Brigade. Outskirts of the settlement of Voskresenka. April 2025", from the Master's degree photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / AF-S Nikkor 105 mm f/1.4.

**Technical specifications
of Photograph No. 11:**

105 mm | F/1.4 ISO 200 | 1/26,000 s

**Image editing of Photograph No. 11
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 11
in Adobe Lightroom Classic**

Natural daylight was used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 11

This photograph is dedicated to the moment of transition from ground to sky as a moment that encapsulates the contemporary logic of war. At dawn, when the night has not yet released the space and the day is only beginning to take shape, an operator releases an unmanned aerial vehicle into the sky with his own hands. This simple symbolic gesture connects human and technology into a single chain of combat work.

The dawn light in the frame emphasises the beginning of a new phase (not only of another combat sortie, but of the constant cycle of observation, analysis and decision-making). In this work, the FlyEye appears not as a soulless machine, but as the "eyes" of the unit, an extension of the operator's gaze that allows them to see more, farther and earlier than the enemy. The humans remain key figures: it is their hands, experience and responsibility that initiate the process on which the lives of others depend.

The author's intent is to depict war without a shot fired, yet filled with maximum tension of anticipation. In the quiet of early morning, informational superiority is born (an invisible but still a decisive factor). This frame captures a moment of trust: a soldier releases the drone into the sky, knowing that the data it gathers will shape the further course of combat operations. The photograph becomes a visual image of modern warfare, where control of space begins with a gaze directed upward.

Photograph No. 12



Photograph No. 12, titled "Training with the MATADOR Disposable Anti-Tank Launcher Conducted by an Instructor with the Call Sign 'Mina' at a Training Range near the settlement of Prosyana. January 2025", from the Master's degree photo art project.

Camera / Lens

Nikon Z9 / AF-S Nikkor 50 mm f/1.2.

**Technical specifications
of Photograph No. 12:**

50 mm | F/1.2 ISO 200 | 1/3200 s

**Image editing of Photograph No. 12
in Adobe Lightroom Classic:**

- Basic retouching

**Image editing of Photograph No. 12
in Adobe Lightroom Classic**

Natural daylight was used for this shoot.

The authorial concept of Photograph No. 12

This photograph captures a moment of maximum concentration – that brief second in which knowledge, responsibility, and trust converge. In the frame, the instructor observes the soldier's shot, remaining in the shadow of the action while simultaneously maintaining full control of the situation.

The author's intention is to emphasise a process of transferring combat experience. The visible smoke bursting from the rear of the launcher and the projectile leaving the barrel underscore the irreversibility of the action: once the trigger is pulled, there is no way back. This becomes a visual metaphor for war as a space of decisions, where every movement has consequences and every second of preparation can save lives.

The instructor with the call sign "Mina" embodies those who shape a unit's combat readiness not through direct participation in the shot itself, but through oversight, correction and responsibility for others. His gaze is the gaze of experience, positioned between training and real combat. The presence of the instructor in the frame creates a sense of tense balance between risk and professionalism.

Within the context of the diploma project, this photograph reveals war as a systematic process, where victory begins not on the battlefield but at the training range. It demonstrates the invisible front of preparation as a place where confidence, precision and mutual trust among soldiers are formed. The image speaks to the power of knowledge and the responsibility inherent in every shot fired, even before it becomes a combat one.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Безручко, О. та Анісімова, А., 2024. Магістерський фотомистецький проєкт «Древній Самбір у сучасних світлинах». *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (2), с.340-362. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319019>
- Безручко, О. та Ружанський, Б., 2025. Гендерні виміри виживання: кінематографічні образи жінок у контексті війни (XX–початок XXI ст.). *Актуальні питання гуманітарних наук*, [e-journal] 94 (2), с.152-159. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/94-2-21>
- Бутко, О. та Леськів, О., 2024. Трансформація новинного контенту в умовах війни на прикладі телемарафону «Єдині новини». *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (2), с.184-197. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.318956>
- Гавран, І., Котляр, С. та Заспа, І., 2021. Магістерський фотомистецький проєкт «Український Ренесанс». Частина 1 : «Українка з перлинною сережкою. Слідами Яна Вермеєра». *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 4 (1), с.133-151. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235102>
- Данилюк, В. та Філоненко, Н., 2025. Українська тележурналістика як інформаційна зброя в умовах війни. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 8 (1), с.32-43. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332386>
- Чернічкін, М. та Балан, Н., 2025. Магістерський фотомистецький проєкт «Дівич-вечір». *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 8 (1), с.129-147. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332423>
- Bezruchko, O. and Bardyn, V., 2021. Master's Photo Art Project 'Ethnic Language of the Sacred'. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.297-304. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248780>
- Bezruchko, O. and Hrymalska, V., 2022. Photo Art Project in Search of the Meaning of Being. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.224-245. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269542>
- Bezruchko, O. and Kachmar, N., 2022. Master's Photo Art Project 'Development of Ukrainian film distribution in Lviv region as a component of film production in Ukraine'. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.104-121. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257185>
- Kukorenchuk, V., Vdovychenko, N. and Bondar, V., 2022. Master's Photo Art Project 'Erotica in Photography: from Analog to Digital'. Part 1. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.88-103. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257183>
- Zaporozhchenko, V. and Sydorenko, O., 2023. Master's Photo Art Project "Manifestations of the Sacred Zaporizhzhia". *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.277-301. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289314>

Zaspa, I. and Bezruchko, O., 2021. Photo Art Project 'Female Multi-Component Associative Image 'Fern Blossom'. Part 1. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.286-296. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248776>

REFERENCES

Bezruchko, O. and Anisimova, A., 2024. Mahisterskyi fotomystetskyi proiekt "Drevnii Sambir u suchasnykh svitlynakh" [Master's Photo Art Project "Ancient Sambir in Modern Photographs"]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.340-362. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319019>

Bezruchko, O. and Bardyn, V., 2021. Master's Photo Art Project 'Ethnic Language of the Sacred'. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.297-304. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248780>

Bezruchko, O. and Hrymalska, V., 2022. Photo Art Project in Search of the Meaning of Being. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (2), pp.224-245. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269542>

Bezruchko, O. and Kachmar, N., 2022. Master's Photo Art Project 'Development of Ukrainian film distribution in Lviv region as a component of film production in Ukraine'. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.104-121. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257185>

Bezruchko, O. and Ruzhanskyi, B., 2025. Henderni vymiry vyzhvyannia: kinematohrafichni obrazy zhinok u konteksti viiny (XX–pochatok XXI st.) [Gender dimensions of survival: cinematographic images of women in the context of war (XX–early XXI century)]. *Current Issues of the Humanities*, [e-journal] 94 (2), pp.152-159. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/94-2-21>

Butko, O. and Leskiiv, O., 2024. Transformatsiia novynnoho kontentu v umovakh viiny na prykladi telemarafonu "Iedyni novyny" [Transformation of News Content in Wartime on the Example of the "United News" Telethon]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.184-197. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.318956>

Chernichkin, M. and Balan, N., 2025. Mahisterskyi fotomystetskyi proiekt «Divych-vechir» [Master's Photo art Project Hen Party]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 8 (1), pp.129-147. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332423>

Danyliuk, V. and Filonenko, N., 2025. Ukrainska telezhurnalistyka yak informatsiina zbroia v umovakh viiny [Ukrainian TV Journalism as Information Weapon in Wartime]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 8 (1), pp.32-43. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332386>

Havran, I., Kotliar, S. and Zaspa, I., 2021. Mahisterskyi fotomystetskyi proiekt «Ukrainskyi Renesans». Chastyna 1: "Ukrainka z perlynnoiu serezhkoiu. Slidamy Yana Vermeiera" [Master's Art Photo Project "Ukrainian Renaissance". Part 1: "Ukrainian Girl with a Pearl Earring. In the Footsteps of Jan Vermeer"]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.133-151. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235102>

Kukorenchuk, V., Vdovychenko, N. and Bondar, V., 2022. Master's Photo Art Project 'Erotica in Photography: from Analog to Digital'. Part 1. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 5 (1), pp.88-103. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257183>

Zaporozhchenko, V. and Sydorenko, O., 2023. Master's Photo Art Project "Manifestations of the Sacred Zaporizhzhia". *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.277-301. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289314>

Zaspa, I. and Bezruchko, O., 2021. Photo Art Project 'Female Multi-Component Associative Image 'Fern Blossom''. Part 1. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.286-296. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248776>

Received: 05.01.2026; Accepted: 10.02.2026

The article was first published online: 26.05.2026



Наукове видання

**ВІСНИК
КИЇВСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ**

**Серія:
Аудіовізуальне мистецтво
і виробництво**

Науковий журнал

2026 Том 9 № 1

Літературний редактор
Рибка А. Т.

Редактор англomовних текстів
Сарновська Н. І.

Бібліографічний редактор
Чернявська А. А.

Дизайн обкладинки
Дорошенко Є. О.

Технічне редагування
та комп'ютерна верстка
Бережна О. В.

Адміністративне забезпечення
Швець М. А.

Менеджер журналу
Рибка Л. А.

Scientific publication

**BULLETIN
OF KYIV NATIONAL UNIVERSITY
OF CULTURE AND ARTS**

**Series
in Audiovisual Art
and Production**

Scientific journal

2026 Volume 9 No 1

Literary editor
Rybka A. T.

English texts editor
Sarnovska N. I.

Bibliographic editor
Cherniavska A. A.

Cover design
Doroshenko Ye. O.

Technical editing
and computer layout
Berezhna O. V.

Administrative support
Shvets M. A.

Journal Manager
Rybka L. A.

Автори зберігають за собою право на авторство роботи без обмежень та передають журналу право першої публікації цієї роботи на умовах ліцензії Creative Commons Attribution License International CC-BY.
Засновник залишає за собою право на дизайн верстки, художнє оформлення та назву журналу.

The authors retain the right to the authorship of the work without restrictions and transfer to the journal the right to first publish this work under the terms of the Creative Commons Attribution License International CC-BY.
The founder reserves the right to design the layout, artwork and title of the journal.

Підписано до друку: 26.05.2026. Формат 70x100¹/₁₆
Друк офсетний. Папір офсетний. Гарнітури Roboto, Times New Roman.
Ум. друк. арк. 17,71. Обл.-вид. арк. 16,43.
Наклад 300 примірників
Замовлення № 5512

Видавничий центр КНУКіМ
Видавець Київський національний університет культури і мистецтв
Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до Державного реєстру видавців, виготовників і розповсюджувачів
видавничої продукції, серія ДК № 4776 від 09.10.2014