

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ  
ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО



НАУКОВЕ ТОВАРИСТВО СТУДЕНТІВ,  
АСПІРАНТІВ І МОЛОДИХ ВЧЕНИХ

КРУГЛИЙ СТІЛ

«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ  
КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВА В ДИНАМІЦІ  
СТОГОДЕННЯ»

(До 120-річчя КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого)

**Модератор:** Ірина Ян – доктор мистецтвознавства, доцент кафедри музичного виховання Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого

ДОПОВІДІ

*Аксютенко Богдан*, аспірант кафедри організації театральної справи імені І. Д. Безгіна Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема «Вплив європейського фестивального руху на сучасне українське циркове мистецтво»

*Бубнова Вікторія*, аспірант кафедри театрознавства, викладач Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема «Особливості оглядової статті як різновиду театрално-критичної публікації на сторінках журналу "Український театр" у 1970-1980-х роках»

*Вітрів Владислав*, аспірант кафедри режисури телебачення Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема «Режисерські підходи до створення характеру головного персонажа в ігровому кіно»

*Волошин Андрій*, аспірант II кафедри акторського мистецтва та режисури драми Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема «Театр як ритуал: Антонен Арто та його вплив на сучасний театр»

*Івашечкіна Марія*, аспірант кафедри режисури телебачення Київського національного університету театру, кіно і телебачення

імені І. К. Карпенка-Карого, тема **«Проксние навчання. Робота в команді. Навички організації гібридного формату роботи»**

**Курбанов Георгій**, аспірант кафедри звукорежисури Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема **«Розвиток фантастики та фантастичного в сучасному світі»**

**Левицький Олександр**, аспірант кафедри хореографії Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема **«Професіоналізм молодого актора в сучасному кіномистецтві»**

**Марченко Іван**, аспірант кафедри кінорежисури та кінодраматургії, Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема **«Кінограматика у віртуальному середовищі»**

**Омелянчук Владислав**, аспірант кафедри режисури телебачення Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема **«Репрезентація жіночих образів у сучасному українському кінематографі: соціокультурний контекст та трансформації гендерних ролей»**

**Семирозуменко Лариса**, аспірант І кафедри акторської майстерності та режисури драми, викладач Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема **«Розуміння культурного контексту та літературної спадщини як поштовх експериментування з різними формами, стилями та методами у театральних постановках»**

**Улановський Дмитро**, аспірант кафедри продюсерства аудіовізуального мистецтва та виробництва Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема **«Специфіка та тренди продюсування анімаційно - ігрових рекламних роликів у 2024 році»**

**Шадурський Владислав**, аспірант кафедри кінорежисури та кінодраматургії Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, тема **«Вплив технокультурних змін кінця ХХ - поч. ХХІ ст. на кіно- та телевиробництво»**

*Аксютенко Богдан,  
аспірант кафедри організації  
театральної справи імені І. Д. Безгіна  
Київського національного університету театру,  
кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого,*

### **ВПЛИВ ЄВРОПЕЙСЬКОГО ФЕСТИВАЛЬНОГО РУХУ НА СУЧАСНЕ УКРАЇНСЬКЕ ЦИРКОВЕ МИСТЕЦТВО**

Європейський фестивальний рух циркового мистецтва виконує ключову роль у розвитку сучасного культурного простору Європи та, зокрема, України. Сприяє популяризації циркових традицій, професійному зростанню виконавців і зміцненню міжкультурної взаємодії. Актуальність дослідження полягає у необхідності аналізу європейського фестивального руху і його впливу на сучасне українське циркове мистецтво. Метою роботи є дослідження європейського фестивального руху як форми культурної взаємодії в цирковому мистецтві з акцентом на його ролі у популяризації циркових традицій, розвитку професійних навичок артистів і міжнародної комунікації.

Методи дослідження включають аналіз наукових праць, що висвітлюють роль фестивалів у цирковому мистецтві, порівняльний аналіз різних форм фестивалів у країнах світу, а також вивчення впливу фестивалів на професійний розвиток артистів і збереження культурної спадщини.

У висновках наголошено, що розвиток циркового мистецтва в Україні значною мірою залежить від подальшої підтримки фестивального руху через створення грантових програм та інтеграцію цифрових технологій. Перспективи подальших досліджень включають вивчення впливу цифрових інновацій на

циркове мистецтво та розширення можливостей міжнародної співпраці.

Європейський фестивальний рух як форма культурної взаємодії циркового мистецтва відіграє важливу роль у формуванні сучасного циркового простору України.

З наукової точки зору важливим є дослідження впливу фестивального руху на розвиток різних аспектів циркового мистецтва, таких як режисура, сценографія, технологічні новації та міждисциплінарність. Важливим науковим завданням є аналіз особливостей організації таких фестивалів, їхнього впливу на креативну співпрацю між цирковими трупамі, а також розвиток професійних навичок учасників.

#### ***Інноваційні підходи до циркового мистецтва***

У другій половині ХХ століття, особливо з 1980-х років, циркові фестивалі почали набувати нового значення як платформи для експериментальних виступів і міжкультурної взаємодії. Це було зумовлено прагненням циркових артистів до оновлення своїх програм, інтеграції нових технологій, таких як лазерні та світлові ефекти, а також бажанням глядачів побачити щось нове та нестандартне. Фестивалі почали відігравати важливу роль у підготовці нових поколінь циркових артистів, зокрема через майстер-класи, освітні програми та воркшопи, що проводилися під час цих заходів.

Така трансформація відповідає сучасним вимогам публіки, яка очікує від циркового шоу не лише видовищності, а й глибокого художнього змісту, інтелектуальних викликів і високої технічної майстерності.

Європейські циркові фестивалі, такі як Festival Mondial du Cirque de Demain у Франції, пропонують нові, інноваційні підходи

до циркового перформансу, які активно впливають на українську циркову культуру. Традиційний цирк, зосереджений на технічній досконалості трюків, поступово відходить на другий план, поступаючись місцем інтерактивним формам мистецтва, таким як сучасний цирк або «цирк без тварин», де особливий акцент ставиться на творчому процесі, акробатичних елементах та використанні сучасних технологій. Українські митці, відвідуючи європейські фестивалі, мають змогу ознайомитися з новими формами ідей, які потім адаптують до місцевого контексту.

#### **Платформи для розвитку та визнання.**

Фестивалі також є важливою платформою для розвитку українських циркових виконавців. З одного боку, вони дають можливість українським митцям презентувати свої проекти на міжнародній арені, а з іншого — допомагають побудувати міжнародні контакти для співпраці. Циркові колективи з України, що беруть участь у фестивалях, мають шанс не тільки отримати досвід, а й бути поміченими європейськими продюсерами та мистецькими директорами. Це сприяє професійному росту й отриманню запрошень на інші фестивалі або міжнародні гастролі.

#### **Вплив на розвиток нових циркових форм в Україні**

Завдяки участі українських артистів у європейських фестивалях відбувається інтеграція нових форм циркового мистецтва в Україні. Вони включають мінімалістичні постановки, цирк, що поєднується з театром, танцями, інтерактивними виступами та новими технологіями. Така взаємодія стимулює розвиток креативних ідей та інновацій у традиційних циркових практиках. Наприклад, поєднання акробатики з перформативними елементами або циркових трюків з

драматичним театром допомагає українським митцям створювати унікальні постановки, що залучають нову аудиторію.

**Висновки.** Європейський фестивальний рух здійснює значний вплив на розвиток сучасного українського циркового мистецтва, відкриваючи нові можливості для митців, розширюючи рамки традиційного цирку та інтегруючи сучасні тенденції. Участь у фестивалях дає змогу українським артистам освоювати нові форми циркового перформансу, будувати міжнародні контакти та підвищувати свою професійну компетентність. Водночас, важливо зберігати національну ідентичність українського цирку, інтегруючи інновації, але залишаючись вірними своїм кореням.

#### **ДЖЕРЕЛА:**

1. Поспелов, О. (2019). Циркове мистецтво у науковому дискурсі (кінець XVIII–XIX ст.). *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. Вип. 40. С. 57-65. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.40.2019.172677> (дата звернення 10.09.2024).
2. Шульгіна, В., Берріос Н., Арая. (2022). Intercultural dialogue as an instrument of national self-identification approval (based on the example of the activities of the Kyiv Municipal Academy of Circus and Performing Arts). *АРТ-платФОРМА*. Вип. 6.2. С. 234-256. DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.2.6.2022.234-256> (дата звернення 04.09.2024).
3. Kurkowska, M. (2021). Integrative Aspects of Non-verbal Cultural Communication in Europe. *Studia Europejskie*. Vol. 25.3. С. 137-155. URL: <https://www.cecol.com/search/article-detail?id=992232> (дата звернення 07.09.2024).

**Вікторія Бубнова,**  
викладач, аспірантка кафедри театрознавства  
Київського національного університету театру, кіно і  
телебачення імені І. К. Карпенка-Карого

### ОСОБЛИВОСТІ ОГЛЯДОВОЇ СТАТТІ ЯК РІЗНОВИДУ ТЕАТРАЛЬНО-КРИТИЧНОЇ ПУБЛІКАЦІЇ НА СТОРІНКАХ ЖУРНАЛУ «УКРАЇНСЬКИЙ ТЕАТР» У 1970- 80-Х РОКАХ

Вивчаючи рубрикацію журналу за період 1970-1980 років, відмічасмо, що найчисленнішою за кількістю видрукованих театральньо-критичних публікацій у журналі була рубрика «Огляди, рецензії». Для порівняння – за двадцятирічний період функціонування журналу з 1970 по 1990 рік у рубриці «Огляди, рецензії» вийшло понад 320 статей, у рубриці «Творчі портрети» 170 статей, у рубриці «Проблемні статті» 220 статей. Підрахунок є орієнтовним, тому що часто жанри поєднувались (наприклад, огляд-проблемна стаття, або рецензія-творчий портрет, або творчий портрет-інтерв'ю), а іноді під деякі статті створювалась окрема рубрика з виразною назвою, що наголошувала й акцентувала актуальність теми, піднятої у статті, скажімо, «Критичні нотатки», «Прогноз діагнозу», «Залюблені в мистецтво» тощо.

Окремого визначення для огляду, оглядової статті саме як для жанру театральньо-критичної публікації немає, ми не бачимо його у навчальних посібниках того періоду та в словниках театральних термінів (П. Паві, І. Савченко, І. Ліпницька, Л. Барабан, В. Дятчук). В інших галузях – у журналістиці, мистецтвознавстві, музикознавстві – окреслено певні вимоги, що

висуваються до статті-огляду. Якщо узагальнити ці визначення (Д. Григораш, О. Зінкевич, Ю. Чекан), то вимоги будуть наступними:

Оглядова стаття — жанр, що охоплює систематизацію та аналіз низки подій або явищ, які пов'язані спільною темою або періодом часу:

- *Систематизація та порівняння*: у статті автор має систематизувати факти та події, порівняти їх, виявити зв'язки між ними та вказувати на тенденції розвитку.
- *Фактична основа*: Огляд має спиратися на фактичний матеріал, що підтверджує актуальність порушених тем або проблем.
- Огляд має містити *узагальнення*, які дають змогу зробити висновки про тенденції чи закономірності.
- Огляд має формувати *оцінку* на основі аналізу.
- *Структура*: Огляд може включати різні елементи, як-от короткі інтерв'ю, інформаційні блоки, бути поділеним на тематичні розділи тощо.
- Залежно від теми, огляд може мати *інформативний* або *аналітичний* характер. Він може бути *інформативно-фактологічним* або ж включати публіцистичні та критичні елементи.

Спираючись на ці вимоги, можемо доповнити їх тими специфічними рисами, які вирізняють саме театральньо-критичний огляд: охоплює аналіз вистав, режисерських постановок, акторських робіт або театральних явищ, може містити огляд театральних сезонів, фестивалів або окремих

вистав, об'єднаних однією темою, та аналіз режисерських і акторських рішень, має спиратись на театральну термінологію.

Огляди на сторінках журналу «Український театр» у 1970-1990 роках були присвячені наступним темам:

- Огляди прем'єр сезону (в одному місті, одному театрі);
- Огляди вистав за однією п'єсою або присвячені одній темі (наприклад, перший республіканський огляд робіт молодих режисерів, огляд нових п'єс українських драматургів, огляд робіт молодих художників театру, щорічний республіканський огляд кращих вистав і акторських робіт);
- Фестивальні огляди (наприклад, Фестиваль братньої драматургії народів СРСР драматичних, музично-драматичних театрів, ТЮГів УРСР);
- Огляди гастрольних вистав.

Крім того, у жанрі оглядової статті висвітлювались і обов'язкові події, ініційовані на державному рівні. Адже театр теж отримував низку суспільно-політичних завдань і мав звітувати про свої досягнення і успіхи, а результати фіксувались у великих оглядових статтях про, *наприклад*: вистави, присвячені 50-річчю українського радянського театру для дітей (згідно з постановою «Про проведення Республіканського огляду кращих вистав театрів юного глядача і театрів ляльок України, 1969-70 рр.»), літературні програми акторів-читців, присвячених 100-річчю від дня народження В. Леніна, вистави до 30-річчя визволення України від німецько-фашистських загарбників, огляд вистав історично-революційної тематики та ін.)

За період з 1970 по 1990 рік оглядові матеріали на шпальтах журналу були написані 92-ма авторами. Більшість з авторів надрукували по одній чи дві статті, але були і ті, хто випускав статті у жанрі огляду постійно (Ю. Богдашевський, С. Веселка, Л. Клевцова, Ю. Бобошко, А. Спиридонова, А. Сулименко, А. Драк, Т Моцар) та час від часу (Л. Приходько, В. Гайдабура, О. Чепалов, В. Невололов, І. Мамчур, Л. Поліщук). Також є 35 оглядових статей від редакції, де не вказано автора.

Більша частина із загальної кількості оглядових статей була надрукована у рубриці «Огляди, рецензії» та інших рубриках, в яких теж розміщували оглядові статті: «Критичні нотатки», «У самодіяльних колективах», «Творчість молодих», «Залюблені в мистецтво», «У братніх республіках», «Фестивали», «У наших друзів», «Прогноз діагнозу» (рубрика з'явилась у 1990 році), «Афіша сезону», і спеціальних рубриках до певних політичних і державних дат – до 100-річчя Леніна, «Театри – героям п'ятирічки», до 40-річчя Перемоги, до 50-річчя возз'єднання Західної України з Українською РСР у складі СРСР тощо.

У статтях, присвячених театральній критиці, видрукованих у період з 1970 по 1990 рік, стосовно оглядових матеріалів автори (І. Кисельов, В. Невололов, С. Васильєв, Ю. Богдашевський) акцентують увагу на наступних проблемах:

- Часто огляди перетворюються на перелік імен і назв, не містять аналізу і висновків;
- Огляди досить часто є компліментарними і занадто позитивними, ідеалізують ситуацію в театрах, критичні моменти залишаються невисвітленими;

- У статтях часто немає глибокого аналізу, а також узагальнень, необхідних для всебічного розгляду робіт майстрів і колективів;
- Оглядові статті часто перетворюються на ювілейні та портретні статті.

**Висновки.** Огляди на сторінках журналу «Український театр» у період з 1970 по 1990 рік були популярним жанром театральної критики, майже таким популярним, як і рецензії; рубрика «Огляди, рецензії» була найбільшою за кількістю публікацій. Більшу частину оглядових матеріалів писали постійні автори (Ю. Богдашевський, С. Веселка, Л. Клевцова, Ю. Бобошко, А. Спиридонова, А. Сулименко, А. Драк, Т. Моцар). Огляди висвітлювали: прем'єри сезону, вистави за однією п'єсою, фестивалі покази та гастрольні виступи. Окремі огляди були присвячені державним подіям і соціально-політичним завданням, покладеним на театр. Основні проблеми оглядових статей у цей період: часто – відсутність аналізу вистави, надмірна компліментарність, перелік назв вистав з коротким переказом сюжету та іменами режисера і головних акторів замість розбору та узагальнення, жанровий перекіс, коли оглядові статті перетворювались на ювілейні або портретні публікації.

#### ДЖЕРЕЛА:

1. Богдашевський, Ю. (1970). У пошуках однодумців. *Український театр*. 56 (1). С. 18-20.
2. Васильєв, С. (1987). У пошуках жанру. *Український театр*. 149 (6). С. 8-9.

3. Григоращ, Д. С. (1974). Журналістика у термінах і виразах. Довідник. Львів: Видавниче об'єднання «Вища школа». 296 с.
4. Зінькевич, О., Чекан, Ю. (2007). Музична критика: теорія та методика. Навч. посібник. Чернівці: Книги – XXI. 424 с.
5. Кисельов, Й. (1972). На засадах партійності. *Український театр*. 55 (2). С. 5.
6. Неволов, В. (1985). Між театром і глядачем. *Український театр*. 132 (1). С. 14-15.
7. Паві, Патріс. (2006). Словник театру. Наук. ред. О. Клековкін. Львів. Видання ЛНУ. 504 с.
8. *Словник театрознавчих термінів і понять*. (2021). Укл. Савченко І., Ліпницька І. Київ: НПУ ім. М. Драгоманова. 144 с.
9. Український тлумачний словник театральної лексики. (1999). Укл. Барабан Л., Дятчук В. Київ: Просвіта. 96 с.

*Вітвів Владислав Вадимович,  
доктор мистецтва, викладач Київського  
національного університету театру, кіно і  
телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*

## **РЕЖИСЕРСЬКІ ПІДХОДИ ДО СТВОРЕННЯ ХАРАКТЕРУ ГОЛОВНОГО ПЕРСОНАЖА В ІГРОВМУ КІНО**

**(НА МАТЕРІАЛІ ФІЛЬМУ «ІДА» ПАВЛА ПАВЛІКОВСЬКОГО)**

**Постановка проблеми.** Американська скрипт-докторка та сценаристка Лінда Сегер (Linda Seger) при описі особливостей побудови характеру персонажа в ігровому кінофільмі зазначає, що кожен з них повинен мати ядро особистості (eng: core personality), відповідно як і кожна людина у реальному житті (Сегер, с. 29). Також Л. Сегер зазначає, що при відхиленні від особливостей даного ядра персонаж стає неправдоподібним. У кінофільмах, що мають інтригоцентричний сюжет, ядро Ф особистості персонажа напряму пов'язано з певною проблемою, яку він повинен вирішити протягом фільму. У такому разі всі прояви характеру головного героя звужуються до тих, що продиктовані певною проблемою та способах її вирішення. Саме це впливає на підхід до побудови режисерської оповіді, який у даному випадку зосереджується не на передачі характеру персонажа, а на викладі сюжету та його основної колізії. На противагу такому типу виступає інше сюжетотворення, що його окреслюємо як сюжет зі спрощеною інтригою. Застосування такого типу надає авторам змогу будувати драматургію ігрового кінофільму, базуючись на внутрішньому світі персонажа, індивідуальних рисах характеру, його особистісній проблематиці

та особливостях середовища, в якому він існує. Виходячи з цього, ядро особистості персонажа стає неоднозначним, відкриває шар суперечностей і не залежить від способів вирішення проблеми, що звужували б спектр проявів характеру. Такий підхід відкриває можливість для глибшого авторського осмислення соціальної реальності та винайденні індивідуальних режисерських інструментів, що розширили б способи створення візуальної оповіді через виклад характеру головного персонажа.

**Мета дослідження.** Проаналізувати режисерські підходи до створення характеру головного персонажа в ігровому кінофільмі «Іда» режисера П. Павліковського та виокремити особливості авторського стилістичного рішення.

**Виклад основного матеріалу.** Головним персонажем ігрового кінофільму «Іда» режисера Павла Павліковського є Іда, дівчина сирота та майбутня черниця. Напередодні здійснення пострігу вона дізнається про існування своєї єдиної родички – Ванди, маминої сестри. Старші черниці відправляють вихованку знайомитись із нею. У цьому кінофільмі предметом режисерської уваги виступає характер головного персонажа, адже інтриги та наскрізнею процесу вирішення певної проблеми немає Це обумовлено спрощеною функцією каталізатора, що не ставить перед персонажем нагальної необхідності у досягненні мети заради вирішення тої чи іншої колізії. За Л. Сегер саме каталізатор як структурна одиниця драматургічної будови формулює проблему головної героїні та запускає дію, зосереджену на способах її вирішення (Seger, L.,1990) Вказана ознака є однією з основних особливостей сюжетотворення даного кінофільму. Саме вона надає змогу автору-режисеру вибудувати оповідь, що зосереджувалася б на викладі стану



головного персонажа та її особистісної, екзистенційної проблематики.

Також спрощена функція каталізатор утворює й інші особливості драматургії в ігровому кінофільмі «Іда» режисера П. Павліковського, а саме наявність сцен, що не зосереджені на послідовному розвитку основного сюжету, а також акцентування на внутрішньому світі та внутрішній дії персонажів. Зазначені ознаки зорієнтовані на відображення особливостей характеру головної героїні, адже ширше викладають обставини її існування та відображають стани.

Ключовими предметами режисерської оповіді виступають стани головного персонажа та її стосунки із тіткою, а площина подій виступає тлом для їх розкриття. При такому викладі П. Павліковський користується такими інструментами, як зміщена композиція кадру та довгими планами, що дають змогу глядачу спостерігати за змінами стану персонажа та домислювати її внутрішнє самовідчуття та думки. Зазначені інструменти транслюють авторський погляд режисера на характер героїні, адже покликані відобразити її особистісну, внутрішню проблематику, що є прихованою. Саме створення прихованості виступає ключовим підходом до відображення змістового аспекту, адже підключає глядача до сприйняття фільму через емпатичний контакт із головним персонажем та провокує до самостійного виявлення особливостей її характеру.

**Висновки.** Ігровий кінофільм «Іда» режисера П. Павліковського є вдалим прикладом характероцентричної оповіді, в якому режисер викладає характер головного персонажа не через сюжет зі спрощеною інтригою та концентрує увагу на її особистісній проблематиці. Одними з ключових режисерських

інструментів, що утворюють такий підхід, є спрощення сюжетної інтриги за рахунок зміщення предмету режисерської оповіді, а також використання спостереження при зйомці сцен, в яких важливою є фіксація внутрішньої дії персонажа.

#### ДЖЕРЕЛА:

1. Сегер, Л. (2011). Робимо гарний сценарій геніальним / пер. з англ. О. Ануфрієва, К. Попова, Я. Гончар, А. Бількевич. Київ: ІнсайтМедіа
2. Seger, L., (1990). Creating Unforgettable Characters. New York: Henry Colt And Company.

**Волошин Андрій,**  
*аспірант кафедри театрознавства  
Київського національного університету театру,  
кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*

### **ТЕАТР ЯК РИТУАЛ: АНТОНЕН АРТО ТА ЙОГО ВПЛИВ НА СУЧАСНИЙ ТЕАТР**

Антонен Арто (1896–1948) — одна з найбільш революційних фігур театру ХХ століття, яка не лише змінила традиційні уявлення про театральну практику, а й переосмислила її роль у суспільстві. Його концепція театру як ритуалу стала основоположною в формуванні нового підходу до театального мистецтва, яке має глибокий психологічний та емоційний вплив на глядачів.

Арто стверджував, що театр має бути простором для трансформації, де глядач не є пасивним спостерігачем, а активним учасником емоційного процесу.

У своїй праці «Театр і його двійник» Арто намагається показати, що театральні вистави мають виходити за межі простого розважання. Вони мають слугувати засобом для глибшого пізнання людської природи та соціальних проблем. Арто вважав, що театр має на меті створення глибокого зв'язку між акторами та глядачами, і цей зв'язок може бути досягнутий через інтенсивне емоційне переживання, який він називав театром жорстокості.

Театр жорстокості — це ключова концепція, яка втілює ідеї Арто про те, що театр має викликати у глядачів глибокі емоції та переживання. Жорстокість у цьому контексті не є фізичним насильством; радше це емоційний шок, що спонукає глядача

зіткнутися з власними страхами та бажаннями. Як зазначає дослідник Роб Коннік, «театр жорстокості» покликаний зруйнувати традиційні театральні конвенції і перетворити глядача на активного учасника дійства.

Арто вважає, що такий театр може змусити глядача усвідомити свої внутрішні конфлікти, що є необхідним кроком на шляху до особистісної трансформації.

Ще одним важливим аспектом роботи Арто є театр чуми, метафора, яка описує соціальні та психологічні травми, що впливають на суспільство. Арто використовує цю концепцію для вивчення того, як театральне дійство може стати платформою для обговорення важливих соціальних питань, таких як страждання, смерть і відновлення. Ця ідея підтверджує його думку про те, що театр може слугувати не лише розвагою, а й серйозним соціальним коментарем.

Досліджуючи ритуальність у театральних практиках, Арто вказує на важливість активної участі глядачів у процесі театальної гри. Спостереження за балінейським театром стало для нього важливим моментом, що вплинуло на його концепцію. Арто вважає, що театральні вистави можуть бути не лише формою мистецтва, а й ритуалом, який здатен змінювати свідомість людей, з'єднуючи їх з їхньою внутрішньою сутністю. Це твердження підтримується такими дослідницями, як Меліса Вольфф, яка вважає, що театральні ритуали можуть слугувати засобом для самоосмислення та соціального діалогу.

Вплив Арто на сучасний театр є надзвичайно значущим. Режисер Пітер Брук, у своїй книзі «Порожній простір», наголошує на важливості театального ритуалу і його здатність викликати емоційне занурення у глядачів. Брук акцентує на тому, що театральний простір має бути місцем, де глядачі стають

активними учасниками, а не пасивними спостерігачами. Цей підхід резонує з ідеями Арто, який вірив у те, що театр має бути простором для нових можливостей, де глядач може взаємодіяти з актором і дійством, досліджуючи власні емоції.

Сжи Гротовський, один з найбільш значущих театральних режисерів XX століття, також запозичив багато ідей Арто для свого «бідного театру». Гротовський намагався створити простір, де глядачі можуть відчувати ритуальність дійства, занурюючись у світ, що виходить за межі традиційного театру. Як зазначає Кімберлі Джаннароне, Гротовський прагнув максимально залучити глядача до сакрального процесу, подібно до ритуальних дійств стародавніх культур. Він використовував фізичну та емоційну присутність як ключові елементи свого театру, що безпосередньо корелює з ритуальними ідеями Арто. У його постановках глядачі не лише спостерігали, а й брали участь у створенні постановки, що перетворювало кожен виставу на унікальний ритуал.

Сучасні театральні колективи, такі як «Punchdrunk», активно реалізують ідеї Арто, створюючи інтерактивні вистави, де глядачі мають можливість вільно рухатися по сцені і взаємодіяти з акторами. Цей підхід перетворює традиційний театр на ритуал, в якому глядачі стають активними учасниками дійства. У таких виставах театральний простір стає місцем для дослідження особистісних і колективних переживань, де межа між актором і глядачем стирається. Як зазначає Коннік, театральні експерименти, натхнені Арто, ставлять під сумнів традиційні ролі в театрі, створюючи нові можливості для емоційного та соціального досвіду.

Ідеї Арто у сучасному театральному дискурсі важливі для розуміння еволюції театального мистецтва. Його погляди на

ритуальність і жорстокість театру продовжують надихати режисерів і театральних практиків, які прагнуть дослідити нові способи взаємодії з глядачами. Сучасні театральні практики, які включають інтерактивні елементи та поглиблену емоційну залученість, підтверджують, що концепція Арто залишається значущою й актуальною. Як зауважує Джаннароне, праці Арто продовжують ставити питання про роль театру в суспільстві, запрошуючи до роздумів про те, як мистецтво може впливати на особистість і спільноту в цілому.

Таким чином, творчість Антонена Арто продовжує залишатися важливим джерелом для сучасних театральних практик. Його ідеї щодо театру як ритуалу та жорстокості зробили революцію в театральній культурі, змусивши режисерів переосмислити роль глядача та актора у процесі театральної гри. Сучасний театр, особливо експериментальний, продовжує черпати натхнення у роботах Арто, створюючи нові форми театральної взаємодії, де ритуал стає засобом глибокого занурення в емоційний і психологічний досвід. Вплив Арто залишається визначальним у розвитку театру як мистецтва, здатного викликати не лише естетичні, а й соціальні зміни.

#### ДЖЕРЕЛА:

1. Арто, А. (1993). Театр і його двійник. Київ: Мистецтво. 240 с.
2. Коннік, Р. (2018). Жорстокість театру: переосмислення ідей Антонена Арто. *Сучасний театр*, № 3. С. 15-28.
3. Punchdrunk (2020). Театр як інтерактивний простір: практика сучасного театру. Лондон: Routledge. 278 с.

4. Вольфф, М. (2020). Ритуальність у сучасному театрі: дослідження впливу Антонена Арто. Лондон: Театральна преса. 190 с.
5. Джаннароне, К. (2015). Сакральність і ритуал у творчості Гротовського. Париж: Модерн-Арт. 210 с.

*Івашечкіна Марія,  
аспірантка, викладач кафедри режисури телебачення  
Київського національного університету театру, кіно і  
телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*

### **ПРОЄКТНЕ НАВЧАННЯ. РОБОТА В КОМАНДІ. НАВИЧКИ ОРГАНІЗАЦІЇ ГІБРИДНОГО ФОРМАТУ РОБОТИ**

За визначенням Buck Institute for Education, проєктне навчання – це метод, навчаючись за яким, студенти, певний час досліджуючи і реагуючи на справжні, цікаві та складні питання, отримують потрібні знання й навички.

На думку дослідників навчання на основі проєкту передбачає таке:

- студенти застосовують знання та навички для вирішення реалістичних проблем у реальному світі;
- підвищується рівень відповідальності студента за виконаний обсяг роботи;
- викладачі виконують ролі тренерів і фасилітаторів дослідження, проводять рефлексії;
- часто студенти працюють у парах або групах.

Проєктне навчання в мистецьких закладах вищої освіти сприяє розвитку творчої, самостійної, відповідальної особистості, готової до реальних викликів у мистецькій професії.

Ось кілька причин, чому проєктне навчання є важливим у мистецьких закладах вищої освіти:

1. Реальні умови та практичний досвід : Проектне навчання дає змогу студентам працювати над реальними завданнями, що наближає їх до умов професійної діяльності.

2. Креативність та інновації : Проекти заохочують студентів до пошуку інноваційних рішень, стимулюють розвиток креативного мислення. Вони навчаються не лише технічним аспектам, а й тому, як виражати свої ідеї через різні форми мистецтва.

3. Міждисциплінарність : У процесі проектного навчання студенти можуть поєднувати знання з різних дисциплін. Це розвиває ширше бачення та розуміння різних контекстів у мистецтві, надаючи можливість експериментувати з різними підходами.

4. Командна робота та співпраця : Проектна діяльність часто передбачає роботу в командах, що навчає студентів ефективної комунікації, спільної роботи й відповідальності за результат. Це важливі навички для майбутніх мистецьких проектів, де взаємодія з іншими є ключовою.

5. Розвиток автономії та відповідальності : Студенти беруть на себе більше відповідальності за результат проекту, що стимулює розвиток самостійності, вміння планувати час і ресурси. Вони вчаться вирішувати проблеми, організовувати свою роботу та приймати рішення.

6. Портфоліо : Завдяки проектному підходу студенти мають можливість створити портфоліо з реальними роботами, які вони можуть демонструвати майбутнім роботодавцям або використовувати для власних творчих проектів.

7. Оцінка процесу та результату : Проектне навчання дає змогу оцінювати не лише кінцевий результат, а й процес його

створення, що допомагає глибше зрозуміти власні сильні та слабкі сторони й роботу над помилками.

У зв'язку з подіями сьогодення та змінами в системі вищої освіти України, дедалі більше набуває актуальності гібридний формат роботи зі студентами, що включає в себе аудиторну і дистанційну форму навчання. Та чи можливо пристосувати практичні дисципліни до такого формату? Розглянемо детальніше...

Більшість мистецьких проектів включає в себе командну роботу. Усім відомо, що такі сфери, як театр, кіно, телебачення і т.п., є колективними видами діяльності. А отже, потребують створення команди і вміння працювати в ній.

В цьому разі виникає потреба застосування алгоритмів менеджменту в організації проектного навчання студентів, де викладач виступає в ролі топменеджера.

Розглянемо схему інтеграції міжнародних алгоритмів побудови командної роботи в умовах гібридного навчання студентів мистецьких спеціальностей.

Найважливішим і часто найважчим кроком у побудові проектного навчання є впровадження чіткої структури у творчу складову роботи студентів. У цьому ключі взаємодія викладач–студент видозмінюється. Студенти мають навчитися думати про кінцеві результати проекту та піклуватися про рівень виконання своєї роботи. Тоді як викладач має право давати чіткі інструменти та корегувати процеси роботи, що допомагають досягти результату, але жодним чином не замінюють його. Оцінка студента переходить до сухої оцінки його результатів роботи за кожний період.

Важливим етапом в створенні проекту є формування **команди**. Викладачеві слід зважати на сумісність таких

показників, як лідер + виконавець, типи темпераментів, а також поєднання ритмів роботи учасників команди. Для цього слід провести ряд деяких практик для визначення найбільш вдалого поєднання в команді.

Для успішного формування команди викладач і студенти повинні чітко розуміти такі поняття:

**Люди.** Хто працює в команді.

**Цінності.** Що насправді важливо в роботі й стосунках.

**Правила команди.** Як відбуватиметься спільна робота.

**Ролі.** Хто яку роль виконує в команді.

**Метрики успіху.** Як ми зрозуміємо, що таке добре, а що – погано?

**Стандарти якості.** Який очікуваний рівень фінального проєкту?

Наступним кроком є визначення загальних **етапів** роботи, встановлення основних дедлайнів і організація графіків аудиторних зустрічей. Гібридний формат роботи передбачає якісне поєднання дистанційної самостійної і аудиторної роботи. Тож живі зустрічі передбачають певну підготовку до них як з боку викладача, так і з боку студентів. Насамперед важливо визначити спосіб дистанційної комунікації, найбільш поширений – це використання платформи Гугл для створення корпоративних документів, таблиць тощо. Це слугуватиме основним полем контролю виконання завдань і спостереженням за процесом роботи команди. Перед аудиторною зустріччю викладач повинен опрацювати весь об'єм проробленої роботи в дистанційному форматі, щоб зустріч була максимально продуктивною.

Подібні заняття слід починати з «**літучки**», 15 хв часу виділяється на обговорення подій, що відбулися впродовж

дистанційної роботи. Надалі слід приділити час обговоренню питань, що виникли під час аналізу наданих матеріалів. У разі виявлення декількох схожих помилок між студентами, дієвим форматом їх виправлення стане «**брейншторм**» (від англ. *brainstorm* – «мозковий шторм») – це метод колективного генерування ідей, який використовується для пошуку нових рішень чи підходів до проблеми. Його основна мета – стимулювати креативність і запропонувати якомога більше варіантів вирішення проблеми, без початкової критики чи обмежень). Останнім етапом зустрічі є **постановка завдання** і визначення наступного **дедлайну**.

Важливо, щоб поставлене завдання відповідало статусу **S.M.A.R.T.**

Формулювання такого завдання має бути:

S – (Specific) конкретним

M – (Measurable) вимірюваним

A – (Achievable) досяжним

R – (Relevant) релевантним

T – (Time-bound) обмеженим у часі

Подібний процес постановки задачі в менеджменті називається Брифінг. Під час Брифінгу «хазяїном» зустрічі виступає викладач. Однак надважливим елементом у постановці завдання є глибинне і синхронізоване, на всіх рівнях, його розуміння. Адже показником успішності Брифінгу стане відсутність додаткових запитань і уточнень під час дистанційної роботи команди. Для цього наприкінці кожної зустрічі слід виділити додатковий час на Добрифінг. (Добрифінг – індивідуальне спілкування студента з викладачем) де можуть звучати додаткові запитання і уточнення. «Хазяїном» Добрифінга завжди виступає студент.

Ще однією важливою складовою командної роботи є навички фасилітації. (Фасилітація — процес організації та управління груповою роботою, який сприяє досягненню ефективної взаємодії, розв'язанню проблем або прийняттю рішень. Головна мета фасилітації — допомогти групі працювати більш продуктивно, підтримуючи відкриту комунікацію, сприяючи обговоренням і забезпечуючи, щоб кожен учасник був залучений до процесу)

Кожен учасник групи тренує навички фасилітації, тоді як викладач повинен ними володіти й бути фасилітатором.

Фасилітатор — особа, яка не втручається у зміст обговорення, але активно управляє процесом взаємодії групи. Його завдання полягає не в тому, щоб приймати рішення, а в тому, щоб допомогти групі знайти власні рішення шляхом конструктивного обговорення. Він виступає нейтральною стороною, яка організовує дискусію, але не впливає на її результат.

Основні завдання фасилітатора:

1. Створення комфортної атмосфери : Фасилітатор забезпечує сприятливі умови для спілкування, підтримує позитивну атмосферу та стимулює відкритість.

2. Забезпечення ефективної комунікації : Він стежить за тим, аби усі учасники могли висловитися, і допомагає структурувати обговорення, щоб уникнути хаосу.

3. Підтримка фокусу на завданні : Фасилітатор стежить за тим, щоб група не відхилялася від основної теми обговорення і дотримувалася плану.

4. Сприяння прийняттю рішень : Він допомагає групі рухатися до колективного рішення або консенсусу, стимулюючи обговорення та пропонуючи різні техніки для прийняття рішень.

5. Управління конфліктами : Фасилітатор сприяє вирішенню конфліктних ситуацій або розбіжностей у думках, допомагаючи учасникам досягти взаєморозуміння.

Отже, впровадження алгоритмів менеджменту під час проєктного навчання сприяє чіткій організації роботи, що допомагає студентам краще планувати свої дії, ставити пріоритети і контролювати виконання завдань. Це також розвиває навички ефективного планування, що дає змогу уникати переважності та хаосу.

Алгоритми менеджменту забезпечують ефективний розподіл ролей і завдань у команді, що сприяє кращій взаємодії та уникненню конфліктів. Студенти навчаються відповідально працювати разом, чітко знаючи свої обов'язки.

Контроль і моніторинг прогресу дають можливість своєчасно виявляти проблеми та вносити необхідні корективи. Це формує в студентів навички гнучкого реагування на зміни та відповідальність за виконання проєкту.

Проєктний менеджмент розвиває важливі управлінські якості, такі як лідерство, прийняття рішень, вирішення проблем і управління ризиками. Це готує студентів до реальних умов професійної діяльності, де такі навички є ключовими.

Оптимізація ресурсів через використання менеджерських алгоритмів допомагає студентам навчитися раціонально використовувати час та інші ресурси. Вони також розвивають здатність управляти ризиками, що дає змогу ефективніше реагувати на непередбачувані ситуації.

Оцінка результатів сприяє розвитку критичного мислення та навичок самоконтролю, допомагаючи студентам аналізувати власну діяльність і роботу команди. Це допомагає досягати

якісних результатів у проєктній діяльності та формує готовність до професійних викликів.

#### **ДЖЕРЕЛА:**

1. Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. The Clearing House: *A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83 (2). P. 39-43.
2. Kaner, S. (2014). Facilitator's guide to participatory decision-making. John Wiley & Sons.
3. Wilkinson, M. (2012). The secrets of facilitation: The SMART guide to getting results with groups. John Wiley & Sons.

**Курбанов Георгій,**  
*доктор мистецтва, викладач кафедри  
звукорежисури Київського національного  
університету театру, кіно і телебачення  
імені І. К. Карпенка-Карого*

#### **РОЗВИТОК ФАНТАСТИКИ ТА ФАНТАСТИЧНОГО В СУЧАСНОМУ СВІТІ**

Наукова фантастика є формою художньо-футурологічного осмислення, вираження нових тенденцій, екзистенційного та соціального впливу науково-технічного розвитку. Швидкість змін, загальна специфіка постіндустріального, постмодерністського суспільства, масової культури та масового суспільства – це об'єктивні підстави для того, щоб фантастика ставала значним і респектабельним для навчальної, науково-технічної діяльності джерелом інформації та розвитку.

Теоретичні розробки «раціональності», запровадження уявлень про «відкриту» і «закриту» раціональність можуть бути основою для сучасної характеристики/розуміння науки як науки. Сучасна наука є формою відходу від моделі закритої раціональності з її чіткими критеріями науковості та демаркаційними лініями, наприклад, у дусі позитивізму, до моделі відкритої раціональності, що залишає без остаточних відповідей багато питань про науковість чи не науковість. Найважливіше завдання представників сучасної науки – утримати діалектичну рівновагу між визначеністю науки та її відкритістю.

Наукова фантастика і новосвропейська наука з'являються одночасно; наукова фантастика відображала етапні моменти розвитку науки. Зв'язок із наукою, що постає, є форма



ідентифікації перших науково-фантастичних творів: «Утопія» Т. Мора (1516), «Місто Сонця» Т. Кампанелли (1623) (що прагнуть побудувати нове суспільство на наукових засадах); «Нова Атлантида» Ф. Бекона (1627); «Держави Місяця» С. де Бержерака (1650), де використовуються «багатоступінчасті ракети»; «Франкенштейн або Новий Прометей» М. Шеллі (1818).

Відомі успіхи науки у XIX ст. ведуть до утвердження часом появи наукової фантастики творчість Ж. Верна (1828-1905), що у численних романах прославляв науку («Таємничий острів»). Певний сумнів і побоювання, пов'язані з реальним здійсненням науково-технічного розвитку, змушують припускати, що наукова фантастика почалася не лише із загальним оптимістичним Ж. Верна, а й із досить песимістичним Г. Веллса (1866-1946). Узагальнюючи, можна сказати, що загальне позначення початку наукової фантастики показує її формою доповнення науково-технічної діяльності, що серйозно прояснює перспективи її розвитку та життєвого впливу.

Багатство історичного розвитку наукової фантастики (Р. Хайнлайн, А. Кларк, А. Азімов, С. Лем, Р. Бредбері, Р. Шеклі, К. Чапек, С. Кубрик, А. Беляєв, І. А. Єфремов, А. О. Н. Стругацький, Б. Н. Стругацький, У. Гіббсон, Б. Стерлінг, С. Лук'яненко та ін.) наочно демонструє, як багато цікавої, важливої, глибокої інформації може почерпнути тут наукова думка. Швидше за все, будь-яка, справді значуща, неоднозначна, перспективна проблема науково-технічної діяльності, так чи інакше, торкається науково-фантастичних творів. Це можна продемонструвати з прикладу віртуальної реальності. Остання тема стала інтенсивно обговорюватись у науково-філософських колах у 80–90-х роках XX ст. Є вагомим підставою вважати, що віртуальна реальність – це реальність, що створюється за допомогою новітніх технологій

(насамперед інформаційних) реальність, яка сприймається матеріальною і не матеріальною реальністю.

Досі подібне трактування не набуло статусу парадигми, що, об'єктивно, знижує загальні можливості теоретичного поглиблення проблематики віртуальної реальності. Фантастика давно зробила свій вибір, що веде до сучасного інформаційно-технологічного розуміння віртуальної реальності. Тематика різних реальностей почала обговорюватись у науковій фантастиці від середини XIX ст. Віхами на цьому шляху є роман Р. Веллса «Машина часу» (1895) і книга Дж. К. Сквоєрса «Якби це було інакше» (1931), що стала початком жанру альтернативної історії. Можливо, що першим про щось близьке сучасній віртуальній реальності написав у 20-х роках XX ст. Е. М. Фостер, який представив суспільство, де людська взаємодія відбувається телематично (через екрани, що нагадують телевізійні), а реальні дітки людей одне до одного сприймаються з жахом та огидою. І досі вражає теоретичний рівень осмислення віртуальної реальності, фантоматики, даних на початку 60-х років XX ст. С. Лемом.

Загальну вказівку на значущість фантастики слід конкретизувати через співвіднесення з відомою традицією перспективного зв'язку між наукою та мистецтвом, яскраво представленої в галузі наук про дух. Класичним прикладом зв'язку наукового, філософського та художнього є екзистенціалізм. Багато його творців і представників були не тільки філософами, а й також талановитими художниками, літераторами (С. К'єркегор, Ж. П. Сартр, А. Камю). Тут відзначимо філософські «виходи» чи пряме звернення до філософської, світоглядної проблематики Ф. М. Достоевського, Л. М. Толстого, Г. Гете. Дуже вражають недавні приклади

накладання, взаємодії між світом мистецтва та філософією у філософського структуралізму та постмодернізму, прихильники яких неодноразово наголошували колосальне значення для своїх ідей творчості Е. А. По, Х. Л. Борхеса, А. Роб-Грійє та інших художників. У сфері наукового вивчення історії мистецтво завжди відіграло значну роль. Будь-який добрий (зроблений з опорою на наявні наукові дані чи гіпотези) історичний роман є формою теоретичної реконструкції минулого.

Актуальність «романтичної науки» останнього палко відстоює сучасний нейропсихолог О. Сакс.

Значена проблематика в галузі наук про дух, здається, не мала і не має аналога в галузі наук про природу. Насправді, таке уявлення складається через традиційно поверхнєве, неуважне ставлення до феномену наукової фантастики. Сама суть наукової фантастики свідчить про те, що в її рамках усі науки можуть бути залучені до художнього світу. Точніше, всі науки можуть отримати можливість у рамках «мисленно-художніх», всебічних експериментів дослідити найцікавіші, найскладніші, ледь намічені науково-технічні реалії, максимально – до потенційних утопій та антиутопій – розкривати моменти впливу науково-технічної діяльності на життя людини й суспільства. Серйозніше – будь-яка наука, що ставить глибокі, неоднозначні проблеми, об'єктивно потребує наукової фантастики.

Фантастика – це напрямок і жанр художньої кінематографії, який можна охарактеризувати підвищеним рівнем умовності. Образи, події й антураж фантастичних фільмів часто навмисно відсторонені від повсякденної реальності — це може робитися як для досягнення специфічних художніх завдань, добитися яких творцям фільму зручніше засобами фантастики, а

не засобами реалістичного кіно, так і просто для розваги глядача (останнє характерно насамперед для жанрового кіно). Характер умовності залежить від конкретного напрямку або жанру — наукова фантастика, військова, фентезі, фільм жахів, фантазмагорія, — однак усі вони можуть широко розумітися як кінофантастика.

Головне питання будь якої фантастики – а що якби?

#### ДЖЕРЕЛА:

1. Зубавіна, І. Б. (2022). Актуалізація нейроестетичних досліджень у полі сучасної екранної культури. *Нейроекранологія. Художня культура. Актуальні проблеми*. Київ. Вип. 18 (2). С. 45-49.
2. Йонедзава, Йошіхіро (2003). Всесвітній феномен аніме: минуле та майбутнє. *Nipponia Journal*. Вип. 27. С. 4-7.
3. Кацуба, М. (2013). Художнє кіно як засіб формування масової політичної свідомості. *Політичний менеджмент*. Вип. 12. С. 136-144.

*Левицький Олександр,  
аспірант кафедри хореографії та пластичного  
виховання Київського національного університету  
театру, кіно і телебачення імені  
І. К. Карпенка-Карого*

### **ПРОФЕСІОНАЛІЗМ МОЛОДОГО АКТОРА В СУЧАСНОМУ КІНОВИРОБНИЦТВІ**

Українське сучасне кіновиробництво активно розвивається і виходить на значно професійніший рівень, ніж, скажімо, десять років тому. Щороку створюються нові повнометражні фільми, десятки нових серіалів і маса короткометражних робіт. Однак не всі ці роботи високого рівня. Причини цьому можуть бути різні, зокрема недостатнє матеріально-технічне забезпечення, недостатнє фінансування, мотивація і заохочення творців тощо. Але однією з основних причин є не надто високий професіоналізм кадрів: режисерів, сценаристів, операторів, звукорежисерів, художників-постановників. І, звичайно, акторів.

Щороку вищі навчальні заклади з різних міст України випускають сотні молодих акторів. І майже всі ці молоді професіонали хочуть спробувати свої сили в кіно. Це, звісно, похвально, але водночас і відповідально. Адже актор – це професія. І людина, яка називає себе актором, має відповідати певним професійним характеристикам, повинна мати відповідні знання й навички і вміти ними користуватися.

Ці знання і навички актор набуває під час навчання в університеті. Вже з перших занять він вчиться працювати в команді, комунікувати з майбутніми колегами, чути і виконувати поставлені перед ним завдання. Адже всю суть акторської

професії можна звести, власне, до одного речення: виконувати поставлені завдання. Однак за цим реченням стоїть дуже копітка праця, робота над помилками і постійна робота над собою: відточування чіткої дикції, постановка голосу, дихання, розвиток свого тіла та його пластичності. Паралельно з цією зовнішньою складовою акторської техніки, відбувається робота над внутрішньою технікою. Студенти вчать професійну лексику, терміни і потім використовують її в роботі; збагачують свій емоційний досвід і пробують реалізувати його у своїх ролях, щоб у результаті створити професійний акторський продукт. І звичай тільки по закінченні навчання починається процес становлення молодого актора як професіонала, адже він отримав відповідні знання та навички і готовий використовувати їх у роботі, в тому числі й у кіно.

З акторської точки зору процес кіновиробництва неймовірно цікавий, але водночас складний, специфічний і комплексний. Він поєднує в собі і творчу, і технічну складові. Адже, окрім вивченого тексту і сценічного костюма, актор має вміти працювати з камерою та мікрофоном, не реагувати на «закадрові» події, виконувати завдання режисера і при цьому бути готовим до будь-яких нововведень. Для молодого актора, який щойно закінчив університет (чи ще вчиться), це доволі непростий виклик. Але, пройшовши відповідну професійну підготовку, актор стає готовим до цієї роботи. Він чує завдання режисера, розуміє професійну лексику, і знає, за допомогою яких акторських інструментів виконати поставлені завдання. В результаті задоволені й режисер, і актор, який зміг перевірити і вдосконалити свій професіоналізм.

Однак часто бувають випадки, коли в кіно беруть непрофесіоналів (через різні причини: або щоб зекономити, або

просто «обличчя сподобалось» тощо). Безумовно, це негативно впливає на якість фільмів і серіалів. Чомусь, наприклад, до хірургічних операцій не підпускають непідготовлених людей, навіть щоб ті подали вату чи зажим. І тут неважливо, чи знає ця людина, хто такий Гіппократ, або чи вмів вона робити перев'язку. Для хірургічних операцій необхідно мати команду професіоналів. У кіновиробництві поки що не все так однозначно. Хоча кіно – яскраве кіно – теж може лікувати.

Професійне кіно мають створювати професіонали. Безумовно, можуть бути й винятки. Але в цьому разі йдеться про тенденцію. Українське кіновиробництво починає набирати обертів і виходити на міжнародний рівень. І перед кожним, хто причетний до створення кіно, в тому числі й перед акторами, стоїть відповідальне завдання: підняти і утримувати українське кіно на найвищому рівні.

#### **ДЖЕРЕЛА:**

1. Івашечкіна, М. (2024). Психофізичні техніки подолання м'язових блоків як елемент роботи режисера аудіовізуальних мистецтв з актором. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Вип. 34. С. 199 - 206.
2. Старостін, Ю. (2019). Сценічний рух як складова професійної підготовки актора. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Вип. 24. С. 75 - 78.
3. Caine, M. (2018). *Blowing the Bloody Doors Off: And Other Lessons in Life*. London: Hodder & Stoughton. 289 p.

**Марченко Іван,**  
*аспірант кафедри кінорежисури та  
кінодраматургії Київського національного  
університету театру, кіно і телебачення  
імені І. К. Карпенка-Карого*

#### **КІНОГРАМАТИКА У ВІРТУАЛЬНОМУ СЕРЕДОВИЩІ. ЕВОЛЮЦІЯ КІНОВОМИ.**

Кіномова є унікальною системою візуально-зорових, звукових та монтажних засобів, яка допомагає кінематографу передавати зміст, емоції глядачеві, занурювати його у тему та всесвіт твору. За визначенням В. Кондрашова, кіномова – це «узагальнена система змістово-формальних трансформацій та комплекс зображально-виражальних засобів, що тематично, жанрово та за характером творення образу й вираження ідеї співвідносні з принципами та особливостями кіномистецтва».

Еволюція кіномови тісно пов'язана з технологічними новаціями та художніми експериментами, які досліджували А. Базен, Ж. Садуль, Ж. Епштейн, В. Мерч, Д. Бордвелл, С. Ейзенштейн, Л. Кулешов та інші видатні теоретики кіно.

#### **Мовотворчі компоненти**

Якщо змістово-формальні трансформації стосуються драматургічної, сценарної будови кіно твору, то нашому дослідженню будуть більш притаманні зображально-виражальні засоби.

Класичні мовотворчі компоненти кіно:

1. Кадр (з 1890-х)

2. Ракурс і перспектива (початок 20 ст.)
3. Мізансцена
4. Монтаж (розквіт у 1920-х)
5. Рух камери (з 1920-х)
6. Звук (з 1927)

### **Мовотворчі компоненти VR**

У віртуальній реальності мова кіно дещо змінюється та доповнюється новими елементами, оскільки глядачі стають частиною простору фільму. Вони можуть вільно досліджувати середовище, що відкриває нові шляхи взаємодії з аудіовізуальним мистецтвом. Однак слід окреслити певні обмеження та технічні особливості подібних візуальних досвідів.

### **Ступені свободи: 3DoF та 6DoF**

#### **3DoF (Degrees of Freedom)**

3DoF означає можливість обертання голови в трьох площинах: навколо вертикальної, горизонтальної та фронтальної осей. Глядач може оглядатися навколо себе, але не може переміщуватися по простору.

Приклад: у більшості базових VR-додатків або відео користувач може дивитися навсібіч (вліво, вправо, вгору, вниз), але не може фізично пересуватися в просторі.

#### **6DoF (Degrees of Freedom)**

6DoF дає змогу не лише оглядатися у трьох площинах, а й переміщуватися у просторі (вперед-назад, вліво-вправо, вгору-вниз). Це створює значно глибший ефект занурення, оскільки

глядач може не лише спостерігати сцену, а й активно взаємодіяти з нею, переміщуючись у різних напрямках.

Приклад: у VR-додатках з підтримкою 6DoF користувачі можуть фізично рухатися в просторі, змінювати свою позицію щодо об'єктів, що створює повне відчуття присутності.

Отже, 3DoF підходить для споглядального контенту, де глядач є пасивним спостерігачем. 6DoF дає змогу глядачеві стати активним учасником подій, рухаючись по сцені та впливаючи на сприйняття простору.

### **Інтерактивність та Ігрофікація**

#### **Інтерактивність**

- Однією з ключових відмінностей віртуальної реальності від традиційного кіно є можливість взаємодії глядача з віртуальним світом.
- У VR глядач не просто спостерігає за подіями, а й може впливати на них через дії та рухи. Це змінює характер кіномови, оскільки режисери повинні враховувати активну участь глядача.
- Інтерактивність дає можливість глибшого занурення, адже глядач не тільки вибирає, що саме він буде бачити, а й те, як він буде взаємодіяти з елементами сцени.

#### **Ігрофікація**

- Ігрофікація (впровадження ігрових механік) стає важливим елементом для розвитку VR-контенту.
- Ігрофікація допомагає зробити взаємодію з віртуальним простором більш цікавою та динамічною.

Наприклад, глядач може «розгадувати» історію, вирішуючи головоломки чи приймаючи рішення, які впливають на подальший розвиток подій.

#### **Вплив на кіномову**

- Інтерактивність та Ігрофікація значно змінюють кіномову, оскільки глядач стає не просто пасивним споживачем контенту, а активним учасником. Це відкриває нові можливості для побудови сюжету та його розвитку.
- Ігрофікація додає нові виміри до драматургії, даючи глядачеві можливість стати частиною подій і вирішувати певні завдання або приймати рішення, що можуть впливати на сюжет.

**Висновки.** Класичний кадр, як один із ключових компонентів кіномови, у класичному кіно обмежений зображальним простором оптики та камери, зникає у віртуальній реальності, де глядач має свободу руху у мізансцені.

1. **Мізансцена** у VR має вирішальне значення, оскільки глядач сам обирає, на що звертати увагу, а автори повинні ретельно працювати над простором, деталями та акцентами уваги.
2. Технології **3DoF** та **6DoF** значно впливають на рівень занурення глядача у VR, змінюючи традиційні принципи побудови кадру та монтажу.
3. **Інтерактивність та Ігрофікація** у VR надають глядачам більше свободи дій, перетворюючи їх із пасивних спостерігачів на активних учасників. Це змінює структуру

наративу та відкриває нові можливості для розвитку сюжету.

4. Віртуальна реальність дає змогу використовувати новітні виражальні засоби, які роблять мову кіно більш гнучкою, де активна участь та імєрсія відіграють ключову роль.

#### **ДЖЕРЕЛА:**

1. Кондрашов, В. (2012). Кіномова як специфічна система художніх засобів у літературному тексті (з досвіду українських письменників-шістдесятників). *Питання літературознавства* (86), 18-25.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L.E. (2011). From game design elements to gamefulness: defining «gamification». *International Conference on Entertainment and Media in the Ubiquitous Era*.
3. Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2003). *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design*. Morgan Kaufmann Publishers.

*Омелянчук Владислав,  
аспірант кафедри режисури телебачення  
Київського національного університету театру,  
кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*

### **РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ЖІНОЧИХ ОБРАЗІВ У СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ КІНЕМАТОГРАФІ: СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ КОНТЕКСТ І ТРАНСФОРМАЦІЇ ГЕНДЕРНИХ РОЛЕЙ**

*Вступ.* Аналіз жіночих образів у сучасному українському кінематографі є ключовим аспектом культурних трансформацій, пов'язаних із переосмисленням гендерних ролей та утвердженням цінностей гендерної рівності (Журавльова, 2022). Українські режисерки активно перевизначають традиційні уявлення про жінок, створюючи багатогранних персонажів, що виходять за межі класичних архетипів (Рева, 2023). Відображення жіночих образів у кіно стає важливим інструментом для вивчення суспільних змін і трансформацій у ставленні до гендерної рівності. У сучасних соціальних реаліях репрезентація жінок на екрані не може залишатися статичною, спираючись лише на традиційні стереотипи. Кіно як соціальний феномен відображає суспільство, а жіночі образи є важливим його елементом. Тому дослідження кінематографа в українському контексті є вкрай важливим для розуміння сучасних тенденцій.

*Методологія дослідження.* Для аналізу обрані фільми Катерини Горностай та Марисі Нікітюк, які яскраво ілюструють зміни в репрезентації жінок на екрані. Режисерки переосмислюють класичні архетипи, представляючи складні та неоднозначні персонажі. Аналіз проводився за методом контент-

аналізу з акцентом на гендерні аспекти та критичним підходом до інтерпретації сюжетів, враховуючи соціальний контекст і сучасні тенденції в теорії кіно.

Історія репрезентації гендеру в кінематографі демонструє тривалий процес еволюції від стереотипних образів до складних і автентичних жіночих характерів. У період німого кіно жіночі персонажі часто обмежувалися ролями, що акцентували їхню зовнішню привабливість або емоційну вразливість. Однак сучасне кіно, під впливом феміністичних рухів та соціокультурних змін, переосмислює традиційні гендерні ролі. Класичні архетипи відіграють ключову роль у створенні кінематографічних жіночих образів, оскільки вони мають глибоке коріння в культурній традиції та відображають усталені уявлення про жіночу природу. Архетипи, такі як «мати», «муза», «спокусниця» або «жертва», традиційно використовувалися для акцентування певних аспектів жіночності, що відповідали панівним соціальним нормам. Наприклад, «фатальна жінка» в кінофільмах 1930-40-х років символізувала небезпечну та водночас привабливу сексуальність, що кидала виклик патріархальним нормам, тоді як архетип «матері» репрезентував ідеалізовану жіночність, пов'язану із самопожертвою та турботою про сім'ю. Ці архетипи не лише відображали суспільні очікування, але й слугували засобом утвердження стереотипів щодо жіночих ролей.

Відсутність драматургічної моделі, яка б відображала «шлях героїні», суттєво вплинула на кінематографічну оповідь. Джозеф Кемпбелл, автор праці «Тисячолікий герой» (1949), запропонував концепцію «шляху героя» як універсальної міфологічної структури, що описує типовий шлях героя через випробування, трансформацію та повернення. Ця модель, хоч і

вважається універсальною, переважно фокусується на чоловічих персонажах, наголошуючи риси активності, сміливості та здатності подолати труднощі. Кемпбелл сам зазначав, що жіночі образи в міфах часто виступали символами пасивної жіночої сутності або об'єктами бажання, тоді як концепція активного «шляху героїні» залишалася нерозробленою. Внаслідок відсутності концептуалізованого «шляху героїні» та патріархальної моделі суспільства кінематограф тривалий час обмежувався у створенні таких жіночих персонажів, які могли б пройти власний трансформаційний шлях, аналогічний до традиційного шляху героя. Замість цього жінки у фільмах здебільшого виконували допоміжні або пасивні ролі, підтримуючи чоловічого героя або слугуючи каталізатором його розвитку. Лише з другої половини ХХ століття, під впливом феміністичних рухів та зростаючого інтересу до соціокультурних змін, кінематограф почав зображувати жінок як більш складних і багатогранних персонажів, здатних проходити власні шляхи трансформації.

У 1980–2000-х роках поширення феміністичного кіно сприяло активній деконструкції усталених гендерних архетипів, закладаючи підґрунтя для сучасного кінематографа, який не лише порушує стереотипи, а й формує нові культурні уявлення про жіночість. Сучасний кінематограф, включаючи український, реагує на виклики часу, пропонуючи образи, що відображають складність і різноманітність жіночого досвіду в контексті соціальних і культурних змін. Враховуючи еволюцію репрезентації та вплив феміністичних ідей, він активно працює над створенням нових художніх формул, які виходять за межі стереотипних уявлень про жінок.

Одним із яскравих прикладів зміни підходу до жіночих персонажів у сучасному українському кіно є фільм «Стоп-Земля» Катерини Горностай. Режисерка фокусується на внутрішньому світі своїх героїнь, досліджуючи їхні емоції та особистісний розвиток у підлітковому віці. Центральна героїня фільму, Маша, переживає внутрішній конфлікт, пов'язаний із питаннями ідентичності, соціального тиску та сприйняття себе в суспільстві. Горностай створює багатовимірний портрет сучасної дівчини, яка протистоїть традиційним уявленням про жіночість. Фільми сучасних режисерок акцентують увагу на індивідуальних переживаннях героїнь, що наголошує відмову від традиційних сюжетів, у яких жінка часто була лише фоновою фігурою. У «Стоп-Земля» новий підхід до репрезентації жіночого досвіду стає центральним елементом нарративу та основою для розвитку сюжету.

Марися Нікітюк у своїх фільмах акцентує увагу на складних життєвих обставинах, з якими стикаються її героїні. Наприклад, у фільмі «Коли падають дерева» режисерка показує конфлікт між соціальними нормами та особистими прагненнями героїні, яка намагається знайти своє місце в патріархальному світі. Нікітюк майстерно зображує психологічні аспекти боротьби зі стереотипами, водночас акцентуючи на індивідуальних особливостях своїх персонажів. Сюжет «Коли падають дерева» є прикладом вдалої комбінації соціальної критики та психологічного портрету жінки, яка протистоїть суспільному тиску. Героїня фільму, Лариса, всупереч очікуванням оточення, намагається знайти свободу, борючись із жорсткими гендерними нормами. Нікітюк не лише зображує цю боротьбу за особисту свободу, а й демонструє, як тиск з боку суспільства призводить до внутрішніх конфліктів героїні.



**Висновки.** Сучасні українські митці активно руйнують стереотипи щодо жінок, представляючи багатогранних персонажів, які виходять за межі класичних архетипів. Режисерки, такі як Катерина Горностай та Марися Нікітюк, ламають бар'єри як у професії, так і на екрані. Їхня творчість свідчить про трансформації в українському суспільстві. Зростання уваги до гендерної рівності та феміністичних ідей сприяє створенню нових образів жінок, які виходять за межі традиційних стереотипів. Перспективи розвитку українського кінематографа в контексті гендерних репрезентацій видаються багатообіцяючими, адже митці формують нові культурні уявлення про постать жінки, надаючи простір для критичного осмислення жіночності, що сприяє розширенню уявлень про їхню роль у суспільстві.

#### **ДЖЕРЕЛА:**

1. Журавльова, Т. В. (2022). Репрезентація жіночності в українському кінематографі тоталітарної доби. *Науковий Вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого*. Вип. 31. с. 88-94.
2. Рева, О. І. (2023). Репрезентація фемінності та маскулінності в українському кіно (2020-2021), знятому жінками [Кваліфікаційна робота бакалавра, Національний університет «Києво-Могилянська академія»]. Національний університет «Києво-Могилянська академія», Факультет соціальних наук і соціальних технологій, Кафедра соціології.

3. Нікітюк, М. (Режисерка). (2018). Коли падають дерева. (Фільм.) Україна: Directory Films.
4. Горностай, К. (Режисерка). (2021). Стоп-Земля. (Фільм.) Україна: ESSE Production House.
5. Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.

*Семирозуменко Лариса,  
аспірантка, старший викладач Першої  
кафедри акторського мистецтва та режисури  
драми Київського національного університету  
театру, кіно і телебачення імені  
І. К. Карпенка-Карого*

## **РОЗУМІННЯ КУЛЬТУРНОГО КОНТЕКСТУ ТА ЛІТЕРАТУРНОЇ СПАДЩИНИ ЯК ПОШТОВХ ДО ЕСПЕРИМЕНТУВАННЯ З РІЗНИМИ ФОРМАМИ, СТИЛЯМИ ТА МЕТОДАМИ У ТЕАТРАЛЬНИХ ПОСТАНОВКАХ**

Розуміння культурного контексту є важливою частиною театральної постановки, оскільки воно допомагає режисерам, акторам і глядачам глибше зрозуміти задум автора, мотиви персонажів, а також зміст і значення твору. Культурний контекст включає в себе соціальні, політичні, економічні та історичні аспекти часу і місця, в яких розгортаються події, та впливає на сприйняття глядачів.

### **1. Історичний контекст**

Історія подій і традицій надає зміст і символічний рівень розуміння подій на сцені. Наприклад, шекспірівські трагедії часто демонструють елементи елізаветинської Англії, включаючи їх моральні цінності, соціальні правила, проблеми суспільного статусу та погляди на владу. Якщо цей контекст не врахований, втрачається глибина твору і багатство нюансів. Наприклад, аналізуючи історичний і культурний контекст творів Шекспіра, можна зрозуміти причини, чому його персонажі діють так, як

діють, і чому певні теми були такими важливими. Це знання дає змогу сучасним митцям переносити дії у нові часові періоди, адаптувати мову чи навіть комбінувати жанри. Театральні постановки можуть отримувати нові форми – бути інтерпретованими як експериментальні перформанси, мюзикли, мультимедійні інсталяції чи навіть іммерсивні шоу, що створює нові шляхи для взаємодії з аудиторією.

### **2. Соціальний контекст**

Соціальний контекст – це система соціальних і міжособистісних стосунків, які панували в часі й просторі створення твору. Він охоплює моральні й етичні норми, взаємодію між різними класами, гендерні ролі, культурні ідентичності. У постановках сучасної драматургії він також надає змогу театру бути «дзеркалом» сьогодення, висвітлюючи актуальні соціальні проблеми та виклики.

### **3. Політичний контекст**

Політика впливає на театр від самого його виникнення. Наприклад, у радянському театрі були популярні твори, які відображали ідеї соціалізму та революції. Від розуміння політичного контексту залежить, чи зможе глядач відчувати, що саме хотів сказати автор і чому він обрав такий спосіб для висловлення своєї позиції.

### **4. Релігійний і духовний контекст**

Релігія та духовні уявлення також часто вбудовуються в театральному творі. Наприклад, у середньовічних європейських містеріях релігійні теми домінували в змісті постановок.

Розуміння цих аспектів дає глядачеві змогу бачити глибший рівень символіки та розкривати нові смислові шари.

#### **5. Естетичний контекст**

Культурні естетичні традиції впливають на оформлення костюмів, декорацій, стилі акторської гри та постановки. Наприклад, елементи японського театру «Но» чи «Кабукі» використовують свої унікальні художні прийоми, завдяки чому глядачам, знайомим з культурою, легше зрозуміти задум постановки.

#### **6. Адаптація та інтерпретація в сучасному контексті**

У сучасному театрі, адаптації можуть переносити дію класичних творів у сучасні обставини, зберігаючи першоджерело, але додаючи нові культурні ідеї. Це робить твір актуальним для нових поколінь і дає можливість театру залучати сучасну аудиторію до класики, осмислюючи її крізь призму сьогодення.

**Висновок.** Розуміння культурного контексту сприяє багатовимірному сприйняттю твору і дає змогу зануритися в історію та світогляд персонажів глибше. Це підсилює емоційний зв'язок між акторами й глядачами, надає можливість театру працювати як соціальному коментарю й як засобу культурного обміну.

Театр, який уважно ставиться до літературного та культурного контексту, стає гнучким інструментом, здатним охопити широкий спектр ідей та емоцій, від класичних до модерністських, розширюючи межі свого мистецтва і збагачуючи його новими формами виразності.

#### **ДЖЕРЕЛА:**

1. Арто, А. Театр і його двійник. Київ: Мистецтво. 240 с.
2. Брук, П. «Порожній простір», 1976. 104 с.
3. Готовський, С. «До бідного театру».
4. Барба, Е., Саварезе, Н. Словник театру антропології, 2010.
5. Гадамер, Г. Істина і метод. Т. І, 1988. 704 с.
6. Лотман, Ю. Семіотика культури.
7. Портал Theatre Journal <https://www.jhuptheatre.org/theatre-journal>
8. Сайти Theatre Studies та Critical Stages

*Улановський Дмитро,  
аспірант кафедри продюсерства  
аудіовізуального мистецтва та виробництва  
Київського національного університету театру,  
кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*

### **СПЕЦИФІКА ТА ТРЕНДИ ПРОДЮСУВАННЯ Анімаційно-ігрових рекламних роликів у 2024 році**

Згідно з глобальним дослідженням компанії Kantar, інвестиції в зовнішню рекламу серед маркетологів і підприємств зростають з тенденцією переходу до цифрових форматів. У 2024 році традиційна зовнішня реклама (Out-Of-Home, OOH) продемонструвала зростання бюджетів на 14%, проте в 2025 році очікується уповільнення до 9%. Інвестиції у цифрову зовнішню рекламу (Digital-Out-Of-Home, DOOH) зростуть на 38% у 2024 році та на 41% у 2025. Digital-Out-Of-Home включає цифрові білборди, інтерактивні екрани, що дають змогу таргетувати аудиторію, змінювати контент залежно від місця та часу, використовуючи динамічні оголошення.

Ринок зовнішньої реклами в Україні та світі привертає увагу як маркетологів, так і споживачів. Серед основних переваг цифрової зовнішньої реклами виділяють підвищення впізнаваності бренду та ефективність рекламних кампаній, що робить DOOH важливим інструментом сучасної реклами. Однією з тенденцій у зовнішній рекламі є відеореклама, адаптована до різних медіаформатів, що з'являється в стратегіях великих брендів. Поряд із цим, значний розвиток отримала анімація в маркетингу, що дає можливість створювати інтерактивний і

динамічний контент, здатний залучати аудиторію через інтернет і телебачення. Основні методи анімації включають класичну анімацію, tween-анімацію, шейпову анімацію, лялькову анімацію, 3D-анімацію, процедурну анімацію та motion capture:

- класична анімація передбачає створення кожного кадру вручну, що робить цей процес трудомістким, але надає кадрам плавності й точності;
- tween-анімація використовує автоматичну генерацію проміжних кадрів для переходу між ключовими сценами, що значно прискорює процес;
- шейпова анімація дає змогу змінювати форму об'єкта в кадрах, що є ефективним для створення простих трансформацій;
- лялькова анімація дає змогу аніматорам рухати частини об'єктів, що надає можливість створювати більш реалістичні рухи;
- процедурна анімація спеціалізується на моделюванні природних ефектів, таких як вода, дим чи вогонь;
- motion capture та motion design застосовуються для створення максимально реалістичних рухів, які переносяться на 3D-моделі персонажів.

Використання цих анімаційних методів дає змогу рекламним роликам бути не тільки яскравими, а й емоційно насиченими, здатними привертати увагу та формувати позитивне сприйняття бренду. Саме завдяки такій динамічності анімація є невід'ємною частиною телевізійної та цифрової реклами.

Сучасні технології дають можливість поєднувати продакшн-зйомки та анімацію для створення динамічних роликів, які відповідають запитам сучасних споживачів щодо естетики й

ефективності. Продюсування комбінованих рекламних роликів включає етапи підготовки, управління зйомками та анімацією, розробки трітменту і сторіборду. Трітмент і сторіборд є ключовими компонентами створення відеоконтенту, що визначають візуальну концепцію та підхід до реалізації рекламної ідеї.

Продюсування комбінованих рекламних роликів, що поєднують продакшн-кадри та анімаційні елементи, є одним із найскладніших і водночас найцікавіших напрямів у сучасній рекламній індустрії. Такий підхід дає змогу створювати відео, яке водночас викликає емоції та візуально передає складні ідеї. У центрі цього процесу стоїть продюсер, чия роль є вирішальною на кожному етапі розробки ролика.

**Комбінований ролик** — це відеоформат, що поєднує **анімаційні елементи та ігрові кадри** (live-action), тобто сцени, зняті з реальними акторами, об'єктами чи локаціями. Такий формат дає змогу створити більш динамічний і різноманітний контент, де реальні зйомки доповнюються або інтегруються з анімацією.

Компанія Fozzy реалізувала соціальну кампанію, спрямовану на залучення жінок до професії водія вантажівок, звернувшись до рекламного агентства OMG agency для розробки креативної концепції. Після затвердження ідеї оголошено тендер серед продакшн-студій на виробництво комбінованого відео, що включало живі зйомки та анімацію. Продюсер координував роботу продакшн-команди та анімаційної студії, забезпечуючи гармонійне поєднання різних стилів.

Основний меседж кампанії — «Мені до снаги» — наголошує на впевненості жінок у своїх можливостях освоїти професію водія вантажівки. Креативна команда використовує

реальні історії жінок, що вже працюють у цій сфері, щоб мотивувати інших.

Підготовка відео включала розробку трітменту, де було детально описано сцени, що акцентують впевненість жінок у професії. Також був створений сторіборд для поєднання реальних кадрів з анімацією, щоб посилити емоційний ефект. Роль продюсера в цьому процесі є ключовою, оскільки він забезпечує гармонійне поєднання всіх складових кампанії — від концепції до фінального продукту, що сприятиме досягненню мети кампанії. На цьому етапі можуть виникати труднощі з координацією: продюсер повинен організувати роботу таким чином, щоб кожен учасник команди чітко розумів свою роль і міг ефективно взаємодіяти з іншими. Режисер монтажу, у свою чергу, відповідає за фінальне поєднання всіх компонентів відео. Монтаж є складним технічним процесом, під час якого відбувається компоновка реальних кадрів та анімаційних елементів. У разі комбінованих роликів монтаж є критичним етапом, оскільки від цього залежить, наскільки гармонійно будуть поєднані різні частини. Виникає ризик, що реальні кадри і анімація можуть виглядати занадто відокремлено, якщо не буде досягнуто плавних переходів між ними. Режисер монтажу повинен зробити процес таким, щоб глядач не відчував різкого контрасту між анімацією та реальними зйомками. Фінальними етапами є рендеринг та мастеринг ролика. Рендеринг — це процес обробки всіх відеоелементів та їхнього зведення у фінальний продукт. Це технічно складний процес, що вимагає значних ресурсів і часу. Важливо, щоб продюсер контролював цей етап і забезпечив високу якість фінального продукту. Після рендерингу виконується мастеринг — остаточна обробка відео для його подальшого використання в різних медіа. Це включає корекцію

кольорів, звуку та підготовку ролика до публікації. Тут продюсер стикається з викликом забезпечення максимальної якості кінцевого продукту при обмежених технічних можливостях або жорстких дедлайнах. Загалом, продюсування комбінованих роликів, таких як соціальний ролик для Fozzy, є складним багатоступеневим процесом, що потребує високої координації між різними командами, уваги до деталей на всіх етапах, починаючи від створення концепції і закінчуючи постпродакшн-обробкою. Продюсер відіграє ключову роль на кожному етапі, від моменту зародження ідеї до фінальної реалізації, і його завдання — забезпечити злагодженість усіх елементів, щоб кінцевий продукт відповідав задуманій концепції та технічним вимогам.

#### ДЖЕРЕЛА:

1. Безклубенко, С. Д. (2009). Як робиться фільм (види і жанри). § 5. Анімаційне кіно. *Питання культурології*: 36. наук. праць КНУКіМ. Вип. 25. С. 13-18.
2. Гупаловська, В. А. (2010). Психологія реклами: навч. посібник. Львів: Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2010. 384 с.
3. Полосьмак, І. Оновлені прогнози розвитку рекламно-комунікаційного ринку України 2024. 10.09.2024. Стаття. Наглядова Рада ВРК. URL: <https://vrk.org.ua/news-events/2024/updated-forecasts2024.html> (дата звернення 18.10.2024).
4. Kantar (2024). Media reactions. URL: <https://www.kantar.com/campaigns/media-reactions/get-in-touch> (дата звернення 18.10.2024).

*Шадузький Владислав,  
аспірант кафедри кінорежисури та кінодраматургії  
Київського національного університету театру,  
кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*

#### ВПЛИВ ТЕХНОКУЛЬТУРНИХ ЗМІН КІНЦЯ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТ. НА КІНО- ТА ТЕЛЕВИРОБНИЦТВО

1976 р. – представлено формат VHS (video home system). Від цього часу починається ера «домашнього відео», що характеризується майже повсюдними зйомками людьми життєвих подій. VHS формує звичку фільмувати життя – і з'являється відеографія.

VHS дає глядачеві абсолютно новий досвід перегляду: можливість дивитися фільми вдома в будь-який час, перемотувати їх, створювати домашні колекції для постійного доступу. Вільний глядач.

У 1995 році представлена перша цифрова камера формату miniDV. Стається переломний момент у технологіях, який дуже швидко набирає обертів: вже у 2001 році японські інженери навчилися записувати інформацію на компактні флеш-носії, а через рік, у 2002-му, представили світу перший телефон із вбудованою камерою.

Цифрові технології швидко розвиваються за якістю, і з якогось моменту стають зручнішими та дешевшими за плівку. Відбувається поступова відмова від плівки, перехід на цифру (як кіно, так і телебачення). Камери в телефонах стають якіснішими.

2005 р. – поява відеохостингу YouTube, можливість користувачами поширювати свої відео (рай для відеографів). 2010 р. – поява Instagram, візуалізація життя (всі знімають про все).

**І тут шляхи поєднуються:** дешеві технології, звичка й бажання знімати життя та соцмережі як простір для поширення фото/відео створюють інформаційний бум. Знімає кожен, хто хоче, обмежень немає.

Незалежні кінематографісти використовують цифрові можливості для створення фільмів. Фільми знімають як профі, так і любителі, а поширювати свої продукти можна через соцмережі.

**З'являється нова естетична категорія – «кіношність»** (хоча її не існує офіційно, фактично вона є, і вона є симулякром). Зовнішня зображальна форма кіно використовується в абсолютно не кінематографічних цілях та сферах медіа.

Кіно- та телевізійне виробництво здешевлюється: використовується вже дешевша цифрова техніка, зображення простіше (порівняно з плівкою) – люди потроху звикають до нового зображення (перші цифрові камери ще не були настільки крутими, як стали пізніше)

Спрощення технологічного процесу призводить до зниження професійних навичок спеціалістів (порівняно з плівковим часом): знімають більше дублів, стається більше промахів по фокусу, робота зі світлом та кольором допрацьовується на постпродакшені (поява знаменитого «на пості виправимо») тощо.

Соцмережі, внаслідок своєї специфіки та поширення коротких відео, формують кліпове сприйняття (постійний swipe, вибір контенту), глядач звикає до великого обсягу інформації за короткий час.

**Для кінематографа** все вище сказане означає, що раніше доступні тільки йому виражальні засоби та кіноприйоми тепер можуть, хоч і в примітивній формі, відтворюватися самими глядачами – отже виникає необхідність випрацьовувати нові форми, що зможуть вразити «досвідченого» глядача.

Як наслідок, **кінематограф поступово конкурує** з великою кількістю аудіовізуальної продукції, що використовує ті самі візуальні особливості, що й саме кіно, але набагато сильніше формує «тренди» (як форми, так і змісту) та сприйняття глядача, який дивиться все, що йому заманеться.

Глядацьке сприйняття впливає на темпоритм фільмів, оскільки увага глядача падає і виникає потреба її підтримувати динамікою (проект CINEMETRICS).

Пандемія Covid-19 стрімко підіймає популярність стрімінг-сервісів, які починають продукувати свої аудіовізуальні твори незалежно від студій, що дає більше експериментувати та швидше відповідати на різні запити глядача.

Як наслідок, межа між великим «студійним» та різнобарвним «стрімінговим» кіно розмивається, а сам кінематограф перетворюється з особливого виду мистецтва на аудіовізуальний контент, яким глядач ще й може керувати, зважаючи на його кількість (для прикладу, Netflix має у своїй

бібліотеці загалом близько 17 000 найменувань, однак доступність їх залежить від країни).

Українські аудіовізуальні продукти майже не беруть участі в цьому процесі, оскільки відсутність робочої бізнес-індустрії, низькі бюджети, засилля дешевих телесеріалів душать розвиток кіно.

Що робити? Залучати приватні (внутрішні та іноземні) кошти та перетягувати увагу глядача з дешевого серіального продукту на кінематографічний, використовуючи ті ж самі стрімінги. Піднімати якість творчої та технічної бази (починаючи з навчальних закладів). Цікавитися інтересами глядача, а не самовираженням у високому мистецтві.

#### **ДЖЕРЕЛА:**

1. Горпенко В. Архітектоніка фільму: режисерські засоби і способи формування структури екранного видовища : автореф. дис. ... д-ра мистецтвознавства : 17.00.04. Київ, 2000. 34 с.
2. Меєр Е., Гастінгс Р. Netflix і культура інновацій. Харків : Vivat, 2021. 352 с.
3. Шклярєвський Г. Вікно у реальність. Режисура аудіовізуальних мистецтв : посібник. Київ : Вадим Карпенко, 2014. 453 с.
4. Bordwell D. The way Hollywood tells it: story and style in modern movies. Oakland : University of California Press, 2006. 309 p.