

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

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

ЗЕМЛЯНИЙ КИРИЛО ОЛЕКСАНДРОВИЧ


УДК: 791.229:791.221/.227](043.5)

НАУКОВЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ТВОРЧОГО МИСТЕЦЬКОГО ПРОЄКТУ
**СИНТЕЗ ДОКУМЕНТАЛЬНОГО ТА ІГРОВОГО В
АУДІОВІЗУАЛЬНИХ ТВОРАХ**

021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»

02 «Культура і мистецтво»

Подається на здобуття освітнього творчого ступеня доктора мистецтва

Наукове обґрунтування творчого мистецького проєкту містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело  К. О. Земляний

Творчий керівник:
Вітер Василь Петрович
заслужений діяч мистецтв України, доцент

Науковий консультант:
Журавльова Тетяна Василівна
кандидат мистецтвознавства,
доцент

Київ – 2026

АНОТАЦІЯ

Земляний К. О. Синтез документального та ігрового в аудіовізуальних творах. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Наукове обґрунтування творчого мистецького проєкту на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво». – Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Міністерство культури України, Київ, 2026.

Зміст анотації. У науковому обґрунтуванні досліджується синтез документальних та ігрових стратегій в аудіовізуальному творі. Виведено специфічне значення феномену «гібридності» як методу конструювання нової екранної реальності, що базується на взаємодії зафіксованого факту та авторської інтерпретації. **Актуальність теми** зумовлена активною трансформацією сучасної кіномови, де межі між фактом та художньою вигадкою стають дедалі проникнішими. В умовах цифрової епохи та нових медіа стратегії гібридизації стають ключовими для пошуку нової автентичності, що потребує ґрунтового осмислення.

Мета дослідження полягає в окресленні змістових і художніх принципів використання синтезу документального та ігрового як інструменту режисури в кінематографі.

Наукова новизна отриманих результатів полягає у комплексному дослідженні феномену «гібридного кіно» через призму режисерської методології, де вперше на теоретичному та практичному рівнях аналізується «феноменологія похибки» та деструкція ігрової форми як спосіб оприявлення реальності.

У **першому розділі** досліджено генезу понять «документальне» та «ігрове», проаналізовано еволюцію художніх принципів від ранніх експериментів братів

Люм'єрів до сучасних теорій репрезентації Б. Ніколса та перформативності С. Брюці.

У **другому розділі** проаналізовано режисерський інструментарій у роботі над гібридним кіно як складною системою взаємодії різних модальностей екранної реальності. Розглянуто онтологічні та концептуальні засади режисури в умовах гібридності, де режисер постає як медіатор між документальним і сконструйованим вимірами. Особливу увагу приділено використанню таких виражальних засобів, як реконструкція, імпровізація, робота з непрофесійними акторами, ручна камера, монтаж як інструмент смислотворення та звуковий дизайн. Проаналізовано вплив технологічного чинника (цифрове зображення, різні формати зйомки, постпродакшн) на формування естетики гібридного кіно та на зміну сприйняття достовірності глядачем.

У **третьому розділі** розглянуто практичну реалізацію синтезу документального та ігрового на матеріалі авторського проєкту «По́за світлом», де науково-популярне кіно осмислюється як гібридна модель пізнання, що поєднує аналітичний і художній рівні. Обґрунтовано методологію проєкту через деконструкцію «кінематографічної невинності» та визнання первинної гібридності кіномови, що проявляється у використанні реконструкції як інструменту дослідження. Проаналізовано концепти екранної рекурсії та руйнування «четвертої стіни» на прикладі методу Джафара Панагі, що дозволяють виявити момент переходу від ігрової структури до документальної правди. Особливу увагу приділено антропології погляду та режисерським стратегіям провокації (Альберт Серра, Хон Сан Су), які демонструють різні способи досягнення автентичності через взаємодію контролю і випадковості. Розглянуто перформативний рівень гібридного кіно, де режисер виступає одночасно суб'єктом і об'єктом дослідження (Джошуа Опенгаймер, Валентин Васянович), а фікція функціонує як інструмент оприявлення травматичного

досвіду. Доведено, що у проєкті «Поза світлом» гібридна форма постає не лише як естетичний прийом, а як епістемологічна стратегія, у якій істина виникає в моменті взаємодії між реальністю, автором і глядачем.

Результат дослідження: У результаті дослідження доведено, що синтез документального та ігрового є визначальним чинником розвитку сучасного аудіовізуального мистецтва, який сприяє розширенню виражальних можливостей кіномови та формуванню нових типів наративу й глядацького досвіду.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел, фільмографії та додатків.

Ключові слова: документальне кіно, ігрове кіно, гібридне кіно, синтез, аудіовізуальне мистецтво, режисура, кіномова, перформативність, рефлексивність.

SUMMARY

Zemlianyi K. O. Synthesis of documentary and fiction in audiovisual works. –
Qualification scientific work as a manuscript.

Scientific justification of a creative art project for the attainment of Doctor of Arts in the specialty 021 “Audiovisual Arts and Production”. – Kyiv National I. K. Karpenko-Karyi University of Theatre, Cinema and Television, Ministry of Culture of Ukraine, Kyiv, 2026.

Abstract content. This research examines the directorial toolkit for the synthesis of documentary and fictional strategies within audiovisual works. It defines the specific meaning of “hybridity” as a method for constructing a new screen reality based on the interaction between recorded fact and authorial interpretation. The relevance of the topic is determined by the ongoing transformation of contemporary film language, in which the boundaries between factual representation and artistic fiction are becoming

increasingly permeable. In the context of the digital era and new media, hybridization strategies are becoming crucial for the search for a new form of authenticity, requiring thorough theoretical reflection. The **relevance** of the topic is determined by the ongoing transformation of contemporary film language, in which the boundaries between documentary fact and artistic fiction are becoming increasingly fluid. In the context of the digital era and new media, strategies of hybridity emerge as a key approach to constructing new forms of authenticity, requiring in-depth theoretical and practical analysis.

The **purpose of the study** is to define the conceptual and artistic principles of using the synthesis of documentary and fiction as a directorial tool in cinema.

The **scientific novelty** of the obtained results lies in a comprehensive study of the phenomenon of “hybrid cinema” through the lens of directorial methodology, where for the first time at both theoretical and practical levels the “phenomenology of error” and the deconstruction of fictional form are analyzed as a means of revealing reality.

The **first chapter** examines the genesis of the concepts “documentary” and “fiction”, analyzing the evolution of artistic principles from the early experiments of the Lumière brothers to contemporary theories of representation by B. Nichols and performativity by S. Bruzzi.

In the **second chapter** analyzes the directorial toolkit in hybrid cinema as a complex system of interaction between different modalities of screen reality. It explores the ontological and conceptual foundations of directing under conditions of hybridity, where the director appears as a mediator between documentary and constructed dimensions. Special attention is given to expressive means such as reconstruction, improvisation, work with non-professional actors, handheld camera work, editing as a tool of meaning-making, and sound design. The influence of technological factors (digital imaging, various shooting formats, post-production) on the aesthetics of hybrid

cinema and on the transformation of the viewer's perception of authenticity is also analyzed.

The third chapter examines the practical realization of the synthesis of documentary and fiction in the author's project "*Poza Svitlom*", where scientific-popular cinema is interpreted as a hybrid model of cognition combining analytical and artistic levels. The project's methodology is grounded in the deconstruction of "cinematic innocence" and the recognition of the primordial hybridity of cinematic language, manifested through the use of reconstruction as a research tool. Concepts of screen recursion and the breaking of the "fourth wall" are analyzed through the example of Jafar Panahi's method, which reveals the transition from fictional structure to documentary truth. Special attention is given to the anthropology of the gaze and directorial strategies of provocation (Albert Serra, Hong Sang-soo), demonstrating different ways of achieving authenticity through the interaction of control and chance. The performative dimension of hybrid cinema is also examined, where the director simultaneously functions as subject and object of research (Joshua Oppenheimer, Valentyn Vasyanovych), and fiction operates as a tool for revealing traumatic experience. It is demonstrated that in the project "*Poza Svitlom*", hybrid form functions not only as an aesthetic device but also as an epistemological strategy in which truth emerges in the moment of interaction between reality, author, and viewer.

Research outcome The study demonstrates that the synthesis of documentary and fiction is a defining factor in the development of contemporary audiovisual art, contributing to the expansion of expressive possibilities of cinematic language and the formation of new types of narrative and viewer experience.

The work consists of an introduction, three chapters, conclusions, a list of references, filmography and appendices.

Keywords: documentary film, fiction film, hybrid cinema, synthesis, audiovisual art, directing, film language, performativity, reflexivity.

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА

Наукові праці, де опубліковані основні наукові результати дослідження

Земляний К. О. Іранський кінематограф: феномен гібридності. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2025. № 35. С. 220–225.

Земляний К. О. Археологія образу в found footage кінематографі. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2025. № 36. С. 207–213.

Земляний К. О. Автобіографічний досвід як інструмент синтезу документального та ігрового кінематографа. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2025. № 37. С. 205–211.

Інформація про апробацію результатів дослідження

Земляний К. О. Гібридне кіно як стратегія свідчення і співпереживання: радикальний реалізм війни в українському кінематографі. «М'яка сила» українського мистецтва в координатах сучасного світу: матеріали міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. (24 черв. 2025 р.). Київ, 2025. С. 106–109.

Земляний К. О. Кінематографічні зміни в Україні після 1991 року: перспективи та реалії в контексті переходу до ринкової економіки. *Митець. Мистецтво. Споживач. Зміна диспозиції*: матеріали міжнар. наук.-практ. конф. (26 черв. 2024 р.). Київ, 2024. С. 112–115.

Земляний К. О. Етичні аспекти використання реальних подій в ігровому кіно. *Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтв*: матеріали ІХ міжнар. наук.-практ. конф. (24 жовт. 2024 р.). Київ, 2024. С. 210–212.

Земляний К. О. Дисонанс як форма кінореальності в творчості Кіри Муратової. *Творчість Кіри Муратової в сучасному соціокультурному просторі*: матеріали загальноунів. викладацько-аспірантської конф. (16 квіт. 2025 р.). Київ, 2025. С. 20–21.

Земляний К. О. Пошук фінансування та можливостей ко-продукції для ігрового короткометражного фільму в умовах відсутності державної підтримки кінематографії. *Культурні орієнтації українського суспільства у сфері аудіовізуального мистецтва: сучасні виклики та проблеми*: матеріали міжнар. наук.-творчої конф. (20 берез. 2024 р.). Київ, 2024. С. 75–77.

Інформація про апробацію творчого мистецького проєкту

Земляний К. О. «Навчальні пітчинги». Менторство пітчингів у рамках Навчального пітчингів студентської організації ЦЕХ (м. Київ, 23 березня, 14 квітня, 11 травня 2024 р.). Київ: Будинок кіно, 2024.

Земляний К. О. «Поняття “документальне” в світовій кінопрактиці». Майстер-клас для студентів 4 РТБ курсу в майстерні В. П. Вітра (м. Київ, 17 лютого 2025 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури та драматургії кіно і телебачення, 2025.

Земляний К. О. «Феномен гібридності в кінематографі». Майстер-клас для студентів 4 РТБ курсу в майстерні В. П. Вітра (м. Київ, 20 лютого 2025 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури та драматургії кіно і телебачення, 2025.

Земляний К. О. «Етичні аспекти використання реальних подій в ігровому кіно». Майстер-клас для студентів 4 РТБ курсу в майстерні В. П. Вітра (м. Київ, 24 лютого 2025 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури та драматургії кіно і телебачення, 2025.

Земляний К. О. «Створення короткометражного фільму за відсутності державного фінансування». Майстер-клас в рамках Міжнародної конференції-шоукейс House of Europe (м. Київ, 11 грудня 2025 р.). Київ: House of Europe, 2025.

Земляний К. О. Воркшоп «“Копродукція: як це працює” — аналіз практичних кейсів на прикладі фільму недоступні», кіноринок міжнародного кінофестивалю короткометражних фільмів у Клермон-Феррані (м. Клермон-Ферран, Франція, 4 лютого 2026 р.). Клермон-Ферран: Festival International du Court Métrage de Clermont-Ferrand, Forum, 2026.

Земляний К. О. Творчий мистецький проєкт науково-популярний фільм «Поза світлом». Публічний показ творчої складової творчого мистецького проєкту (м. Київ, 13 березня 2026 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, 2026.

ЗМІСТ

ВСТУП	12
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ТА ХУДОЖНІ ЗАСАДИ СИНТЕЗУ	
ДОКУМЕНТАЛЬНОГО ТА ІГРОВОГО КІНО	22
1.1. Поняття «документальне» в світовій кінопрактиці	22
1.2. Еволюція художніх принципів ігрового кіно	32
1.3. Теоретичні підходи до аналізу синтезу документального та ігрового кіно	37
Висновки до розділу I	43
РОЗДІЛ II. РЕЖИСЕРСЬКИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ У РОБОТІ НАД	
ГІБРИДНИМ КІНО	45
2.1. Онтологічні виміри та концептуальні засади режисури в умовах видової гібридності	45
2.2. Просторово-часова організація та робота з актором у гібридному кіно	49
2.3. Робота з актором: між грою та буттям	57
2.4. Атмосфера, тональність та режисерський почерк у гібридному кіно ..	63
Висновки до розділу II	69

РОЗДІЛ ІІІ. ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПОЄДНАННЯ ІГРОВОГО ТА ДОКУМЕНТАЛЬНОГО У СТРУКТУРІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ТВОРУ НА ПРИКЛАДІ НАУКОВО-ПОПУЛЯРНОГО ФІЛЬМУ «ПОЗА СВІТЛОМ».....	71
3.1. Теоретико-методологічні засади науково-популярного кіно як гібридної моделі пізнання.	71
3.2. Деконструкція «кінематографічної невинності»: від Люм'єрів до свідомої реконструкції.....	75
3.3. Екранна рекурсія та руйнування «четвертої стіни»: метод Джафара Панагі	78
3.4. Антропологія погляду та методи режисерської провокації.....	81
3.5. Перформативний рівень: режисер як суб'єкт і об'єкт	81
Висновки до розділу ІІІ	86
ВИСНОВКИ	88
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	90
ФІЛЬМОГРАФІЯ	101
ДОДАТКИ	103

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження.

Сучасна світова кіноіндустрія переживає період інтенсивних трансформацій, зумовлених розвитком новітніх цифрових технологій та зміною суспільних уявлень про достовірність. Цей феномен можна порівняти з глобальним запитом на «нову автентичність», де межі між зафіксованим фактом та художньою вигадкою стають дедалі проникнішими. Стратегічна орієнтація на гібридизацію аудіовізуальних форм спричинила появу творів, які об'єднують реальність та фікцію для створення унікального імерсивного досвіду. Унаслідок цього сучасний глядач адаптується до складного кінотексту, який функціонує не лише для передачі фабули, а й як інструмент епістемологічного пошуку. Водночас це призвело до розмиття меж між традиційним неігровим та ігровим кіно: кінематографісти цих напрямів невпинно збагачують свій арсенал через взаємозапозичення стратегій репрезентації. Як наслідок, з'явився попит на аудіовізуальні твори, що виходять за межі дихотомії «документальне — ігрове», пропонуючи гібридні моделі пізнання.

Теоретичні аспекти проблеми ігрового та документального як важливих складників кінообразу досліджували провідні українські мистецтвознавці: С. Тримбач, Л. Брюховецька, О. Безручко, І. Зубавіна, О. Косач, М. Чайка, Г. Черков, З. Алфьорова. У світовій кінознавчій традиції, зокрема у працях А. Кун, Г. Вествуелла, С. Гайвард, Б. Ніколса та С. Брюцці, наголошувалося на модусах документалістики, перформативності й творчому трактуванні дійсності.

Так виникла тенденція до концептуалізації «гібридності», незважаючи на те, що ще з часів ранніх експериментів братів Люм'єрів та Дзиги Вертова кіномова була за своєю природою синтетичною. Інструментом для створення

сучасного гібридного твору є методи реконструкції, імпровізації та перформативності. Однак зазвичай у фаховій літературі синтез документального та ігрового розглядається через призму аналізу готового продукту, інакше кажучи — як результат, а не як живий режисерський процес.

Таке розуміння синтезу справедливе для аналітичних розвідок, що мають на меті класифікувати види. Проте роль синтезу змінюється, коли йдеться про *cinema d'auteur* (авторське кіно), де він стає ключовим сенсотворним інструментом, а істина народжується саме завдяки взаємодії режисера та об'єкта зйомки. Авторське гібридне кіно (на прикладі методів Дж. Панагі, А. Серри, Х. Сан Су, Дж. Опенгаймера та В. Васяновича) постулює, що зміст взаємодії з фільмом може бути не лише в емоційному співпереживанні, а й у деконструкції «кінематографічної невинності» через рефлексивний та перформативний модули.

Дослідження саме такого прояву синтезу здебільшого ґрунтуються на сприйнятті реципієнтом екранної реальності, однак бракує наукових розвідок власне режисерської методології конструювання гібридного наративу. Ця наукова робота є спробою розробити методологію синтезу документального та ігрового в аудіовізуальних творах як прогнозованого естетичного результату, тобто впливу на глядача залежно від використання реконструкції, «феноменології похибки» та руйнування «четвертої стіни». Вивчення цієї теми є нагальним і необхідним для розвитку сучасного національного кінопроцесу, зважаючи на потребу в нових способах рефлексії над актуальним досвідом та відсутність системних наукових розвідок про методіку гібридної режисури українською мовою.

Запропонований творчий мистецький проєкт, а саме науково-популярний фільм «Поза світлом», є прикладом гібридної моделі пізнання, що поєднує аналітичний та художній рівні. У ньому акцент зміщений на деконструкцію процесу створення зображення через використання реконструкції як інструменту

дослідження, а не простої ілюстрації знання. Проект втілює концепцію «режисера як суб'єкта і об'єкта», де авторська рефлексія стає частиною структури фільму, дозволяючи глядачеві разом із автором досліджувати межі між реальністю та її кінематографічним втіленням.

Зв'язок із науковими програмами, планами, темами. Дослідження виконано відповідно до планів наукової роботи кафедри режисури та драматургії кіно і телебачення Інституту екранних мистецтв Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого.

Об'єкт дослідження – режисура аудіовізуальних творів.

Предмет дослідження – синтез документального та ігрового підходу як режисерський інструмент в аудіовізуальних творах.

Мета дослідження полягає в окресленні методологічних принципів та художніх засобів синтезу документального та ігрового як інструменту режисури в сучасному авторському кіно.

Для досягнення мети було поставлено такі **завдання**:

- з'ясувати генезис та еволюцію понять «документальне» та «ігрове» в контексті історичного розвитку світової кіномови;
- окреслити специфіку функціонування «документального» та «ігрового» компонентів у структурі гібридного кінотексту;
- з'ясувати сутність режисерського методу синтезу як способу формування нової якості екранної достовірності в аудіовізуальному творі;
- проаналізувати режисерські рішення щодо роботи з реальним героєм та неігровим середовищем у контексті створення вербально-драматургічної структури фільму;

- виявити сутнісні ознаки візуальних прийомів (реконструкція, спостереження, «феноменологія похибки»), що забезпечують органічне поєднання документальної та художньої реальностей в кадрі.

Методи дослідження. Дослідження предмету наукового обґрунтування має міждисциплінарний комплексний характер, що мотивується визначеними завданнями й змістом роботи. Під час написання роботи були використані такі методи:

- аналітичний — для вивчення теоретичних напрацювань у галузі кінознавства та аналізу еволюції взаємодії понять «документальне» та «ігрове» в історії мистецтва;

- класифікація — для систематизації та опису типологічних моделей синтезу (реконструкція, перформанс, спостереження) та відповідних режисерських прийомів у сучасному авторському кіно;

- порівняльно-типологічний — для виявлення спільних і відмінних рис у способах репрезентації реальності в різних аудіовізуальних формах;

- системний — для комплексного аналізу синтезу документального та ігрового як цілісного режисерського методу, що формує нову стратегію взаємодії з глядачем та особливу естетику екранної правди;

- теоретичного узагальнення — для формування концептуальних положень дослідження, розробки авторської методології гібридної режисури та підсумовування результатів роботи;

- емпіричний (метод спостереження та саморефлексії) — для аналізу сприйняття гібридних екранних форм аудиторією, що базується на власному практичному досвіді створення фільму «Поза світлом», викладацькій діяльності (проведенні воркшопів та пітчінгів для студентів), а також на аналізі фідбеку професійної спільноти під час кінофестивалів та форумів.

Теоретико-методологічну базу наукового обґрунтування становлять:

- наукові праці з питань кінознавства та теорії кіномистецтва, що досліджують онтологію кінообразу, природу реалізму та трансформацію кіномови (А. Базен, З. Кракауер, Ж. Бодріяр, С. Жижек, І. Зубавіна, Г. Погребняк)

- дослідження, присвячені теорії документалістики та гібридним формам (docufiction, мок'юментарі, есеїстика), зокрема модусам репрезентації реальності та «творчому трактуванню дійсності» (Б. Ніколс, С. Брюцці, Дж. Грірсон, Ф. Лопейт, М. Чайка, О. Безручко);

- праці з медіа-археології та роботи з архівними матеріалами (found footage), що розглядають кінодокумент як простір пам'яті та етичного свідчення (Т. Ельзесер, Б. Матушевський, В. Вес, С. Мак-Мурдо);

- філософсько-естетичні розвідки, які формують методологічний фундамент для розуміння суб'єктивності, досвіду та сприйняття (А. Бергсон, Ж. Дерріда, Г.-Г. Гадамер, М. Мерло-Понті, В. Собчак);

- дослідження специфіки національних кіношкіл та постколоніальної критики, що аналізують методи досягнення екранної правди в умовах соціокультурних викликів (О. Косюк, І. Немчинов, Е. Шохат);

- публікації та творчі маніфести режисерів-практиків, які безпосередньо втілювали синтез ігрового та неігрового у своїй творчості (Ф. Трюффо, А. Кіаростамі, М. Махмальбаф);

- власні наукові розвідки автора, присвячені автобіографічному досвіду, археології образу та феномену гібридності в сучасному аудіовізуальному мистецтві.

Джерельну базу дослідження становлять:

- повнометражні ігрові та документальні фільми українських і світових режисерів;

- кінохроніка;
- відеоінтерв'ю з провідними режисерами авторського кіно.

Відеоджерела:

- повнометражні та короткометражні ігрові фільми українських і світових режисерів, що працюють в межах гібридної естетики та радикального реалізму (В. Васянович, А. Кіаростамі, Дж. Панагі, А. Серра, Х. Сан Су, П. Кошта);
- документальні фільми та проекти, що використовують методи реконструкції, інсценування та перформансу (Дж. Опенгеймер, Р. Флаерті);
- архівна кінохроніка та знайдені плівки (found footage), що стали основою для візуальної археології образу;
- відеоінтерв'ю та майстер-класи провідних майстрів авторського кіно, присвячені методам роботи з реальністю на знімальному майданчику.

Літературні джерела:

- кіносценарії та літературні сценарії, в яких закладено принципи документальної стилістики або автобіографізму (сценарії Ф. Трюффо, А. Кіаростамі, Дж. Панагі, В. Васяновича)
- філософські та естетичні есеї у яких рефлексується природа екранної правди (Ф. Трюффо «Насолода для очей», Ж. Дельоз «Кіно», С. Жижек «Кіногід для збоченців, Кіно, Філософія, Ідеологія», маніфест «Догми 95»);
- матеріали професійних дискусій, конференцій та круглих столів, присвячених викликам сучасної української кіноіндустрії, ко-продукції та пошуку нової кіномови в умовах війни.

Наукова новизна отриманих результатів полягає в тому, що у процесі обґрунтування творчого мистецького проєкту **вперше**:

- доведено, що синтез документального та ігрового у сучасному кінематографі є авторським режисерським інструментом, який дозволяє вийти за межі ілюстративності та сформувати особливий змістовий шар «екранної правди»;

- виявлено специфіку режисерської роботи з методами реконструкції та спостереження в контексті втілення художнього задуму, що базується на «феноменології похибки» та неакторському існуванні в кадрі;

- комплексно проаналізовано використання гібридних екранних форм (found footage, ренакмент, автобіографічний есеїзм) як засобів посилення автентичності художнього образу;

- виведено методологію створення гібридного аудіовізуального твору, що поєднує методики фіксації реального факту з інструментами ігрової режисури для цілеспрямованого впливу на свідомість реципієнта.

Уточнено:

- розуміння «кінодокумента» як режисерського прийому, що в структурі ігрового фільму виконує функцію деконструкції «четвертої стіни» та деколонізації авторського погляду;

- інструменти виявлення характеру персонажа, що базуються на синтезі особистого (автобіографічного) досвіду виконавця та заздалегідь сконструйованої драматургічної ситуації;

Набули подальшого розвитку:

- вивчення семантики «гібридного кіно», його генези в контексті світового та сучасного національного кінопроцесу;

- способи роботи з позакадровим простором та «его-документами» персонажа через використання візуальних та вербальних форм синтезу (закадровий голос автора, архівні матеріали, реальні локації).

Практичне значення отриманих результатів. Теоретичні напрацювання та висновки наукового обґрунтування можуть бути долучені до навчальних матеріалів у мистецьких закладах вищої освіти, а також використані під час творчих практичних занять та воркшопів на такі теми: «Методологія гібридного кіно», «Робота з неактором та реальним середовищем», «Документальні стратегії в ігровому кінематографі», «Автобіографізм та есеїстика в аудіовізуальному мистецтві». Навчально-наукові рекомендації щодо розробки та реалізації творчих проєктів на межі видів кінематографа можуть бути корисними для викладачів мистецьких закладів III та IV рівнів акредитації, зокрема для підготовки фахівців за напрямками: «режисура ігрового кіно», «режисура телебачення», «режисура неігрового кіно», «драматургія кіно», «режисура монтажу»,

Апробація матеріалів дослідження. Результати наукової складової обговорювалися на засіданнях кафедри режисури та драматургії кіно і телебачення Інституту екранних мистецтв Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. Апробація матеріалів здійснювалася на міжнародних наукових конференціях: Міжнародній науково-творчій конференції «Культурні орієнтації українського суспільства у сфері аудіовізуального мистецтва: сучасні виклики та проблеми» (Київ, 2024); IX Міжнародній науково-практичній конференції «Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтв» (Київ, 2024); Міжнародній науково-практичній інтернет-конференції «Митець. Мистецтво. Споживач. Зміна диспозиції» (Київ, 2024); Міжнародній науково-практичній інтернет-конференції «“М’яка сила” українського мистецтва в координатах сучасного світу» (Київ, 2025);

Загальноуніверситетській викладацько-аспірантській конференції «Творчість Кіри Муратової в сучасному соціокультурному просторі» (Київ, 2025).

Апробацію мистецької складової творчого мистецького проєкту здійснено в межах таких заходів:

Земляний К. О. «Навчальні пітчинги». Менторство пітчингів у рамках Навчального пітчингу студентської організації ЦЕХ (м. Київ, 23 березня, 14 квітня, 11 травня 2024 р.). Київ: Будинок кіно, 2024.

Земляний К. О. «Поняття “документальне” в світовій кінопрактиці». Майстер-клас для студентів 4 РТБ курсу в майстерні В. П. Вітра (м. Київ, 17 лютого 2025 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури та драматургії кіно і телебачення, 2025.

Земляний К. О. «Феномен гібридності в кінематографі». Майстер-клас для студентів 4 РТБ курсу в майстерні В. П. Вітра (м. Київ, 20 лютого 2025 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури та драматургії кіно і телебачення, 2025.

Земляний К. О. «Етичні аспекти використання реальних подій в ігровому кіно». Майстер-клас для студентів 4 РТБ курсу в майстерні В. П. Вітра (м. Київ, 24 лютого 2025 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури та драматургії кіно і телебачення, 2025.

Земляний К. О. «Створення короткометражного фільму за відсутності державного фінансування». Майстер-клас в рамках Міжнародної конференції-шоукейс House of Europe (м. Київ, 11 грудня 2025 р.). Київ: House of Europe, 2025.

Земляний К. О. Воркшоп «“Копродукція: як це працює” — аналіз практичних кейсів» на прикладі фільму «недоступні», кіноринок міжнародного

кінофестивалю короткометражних фільмів у Клермон-Феррані (м. Клермон-Ферран, Франція, 4 лютого 2026 р.). Клермон-Ферран: Festival International du Court Métrage de Clermont-Ferrand, Forum, 2026.

Земляний К. О. Творчий мистецький проєкт «Поза світлом». Публічний показ творчої складової творчого мистецького проєкту (м. Київ, 13 березня 2026 р.). Київ: КНУТКиТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, 2026.

Особистий внесок здобувача. Наукове обґрунтування є самостійною складовою творчого мистецького проєкту, що слугує методологічною базою режисерського використання методів синтезу документального та ігрового в аудіовізуальних творах. Наведене дослідження становить науково-практичну базу задля оволодіння режисерським інструментарієм гібридної кіномови, зокрема через застосування автобіографічного досвіду та археології образу. Наукові публікації у фахових виданнях, участь у міжнародних науково-творчих конференціях та реалізація мистецького проєкту «Поза світлом» повною мірою відображають особисті напрацювання здобувача.

Структура та обсяг наукового обґрунтування творчого мистецького проєкту зумовлені його метою й завданнями. Робота складається з анотації (українською й англійською мовами), вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (88 найменувань), фільмографії та додатків. Загальний обсяг роботи – 108 сторінок, з них 77 сторінок основного тексту.

РОЗДІЛ І.

ТЕОРЕТИЧНІ ТА ХУДОЖНІ ЗАСАДИ СИНТЕЗУ ДОКУМЕНТАЛЬНОГО ТА ІГРОВОГО КІНО

1.1. Поняття «документальне» в світовій кінопрактиці

Поняття «документальне кіно» в теоретичному дискурсі часто використовується як синонім терміну «неігрове кіно», проте між ними можливе розмежування залежно від методологічного підходу. В англomовній традиції термін **documentary film** закріпився як основний і охоплює широкий спектр кінематографічних практик, що репрезентують реальність. Визначення, запропоноване в «Оксфордському словнику з кінознавства» (англ. *Oxford Dictionary of Film Studies*, 2012) авторства А. Кун та Г. Вествуелла, описує документальне кіно як «практику кіновиробництва, що має справу з актуальними та фактичними питаннями, інституціями та людьми; її мета — навчати, інформувати, комунікувати, переконувати, підвищувати рівень свідомості або задовольняти цікавість; у ній до глядача зазвичай звертаються як до громадянина публічної сфери; її матеріали обираються та впорядковуються з того, що вже існує (а не створюються навмисно); а її методи передбачають зйомку "реальних людей" як самих себе в реальних локаціях, з використанням природного світла та навколишнього звуку» [50, с. 126–127].

У праці «Ключові концепції кінознавства» (англ. *Key Concepts in Cinema Studies*, 1996) С. Гайвард аналізує еволюцію документалістики від просвітницького підходу Дж. Грірсона до авангардного формалізму. Вона зазначає, що за Дж. Грірсоном документальне кіно має бути не лише

інструментом інформування та освіти, а й «творчим трактуванням дійсності» (creative treatment of reality) [47, с. 90–92].

Аналізуючи спадщину українського кіноавангардиста Дз. Вертова, С. Гайвард вказує на можливість поєднання виховного інструментарію з естетичною цінністю зображення: «Вертов, як і Грірсон, бачив у документалістиці просвітницький інструмент, але його стиль — авангардний формалізм, досягнутий шляхом монтажу аж до деконструкції — демонстрував естетичну зацікавленість образом» [47, с. 90-92].

Це підтверджує тезу про те, що документальне кіно ніколи не було лише дзеркалом реальності, а завжди передбачало активну роботу з формою та монтажем для створення авторського висловлювання.

Як зазначає Б. Ніколс, документальне кіно взаємодіє зі світом, репрезентуючи його через «подібність» (likeness), що створює у глядача базове відчуття достовірності: «Ми бачимо те, що було перед камерою; отже, це має бути правдою» [64, с. 1–3]. Водночас дослідник застерігає від надмірної довіри до зображення, оскільки воно ніколи не дає вичерпної інформації про подію та піддається змінам як під час, так і після зйомки [64, с. 1–3].

Натомість Лінда Вільямс у праці «Дзеркала без пам'яті» (англ. *Mirrors without Memories*, 1993) зауважує, що сучасна кінопрактика відійшла від наївного реалізму. Вона підкреслює: «Стало аксіомою нової документалістики, що фільми не можуть розкривати істину подій, а лише ідеології та свідомості, які конструюють конкуруючі істини» [85, с. 13].

Проте Л. Вільямс застерігає дослідників від радикального скептицизму. Вона наголошує, що навіть при використанні «вигаданих майстер-нарративів» (ігрових прийомів), документалістика зберігає свій «особливий інтерес до стосунків із реальним». Таким чином, синтез ігрового та документального постає не як маніпуляція, а як єдиний можливий шлях до репрезентації тих

істин» які є надто складними або травматичними, щоб бути зафіксованими «прозоро» за допомогою звичайної камери-спостерігача [85, с. 13].

Як показують дослідження раннього кінематографа, зокрема праця Мішеля Обера та Жан-Клода Сегена «Кінопродукція братів Люм'єр» (фр. *La production cinématographique des frères Lumière*), фільм «Вихід робітників з фабрики» (фр. *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon, 1895*) існує у кількох (щонайменше чотирьох) варіантах, що фіксують повторні постановочні зйомки тієї самої сцени. Порівняльний аналіз цих версій дозволяє стверджувати, що вже на ранньому етапі історії кіно екранна «реальність» не була суто репрезентативною фіксацією події, а частково конструювалася перед камерою [42].

Яскравим прикладом розмиття меж між реальністю та художнім конструюванням є фільм канадсько-американського режисера Роберта Флаєрті «Нанук з Півночі» (англ. *Nanook of the North, 1922*). У кінознавчій традиції Р. Флаєрті часто розглядається як одна з ключових фігур становлення документального кіно, що пов'язано з його спробою реконструкції традиційного способу життя інuitів у формі екранного наративу. Як зазначає Фатіма Тобінг Роні у праці «Третє око: раса, кіно, етнографічне видовище» (англ. *The Third Eye: Race, Cinema, and Ethnographic Spectacle*), цей фільм часто розглядається як один із перших повнометражних зразків документального кіно [73, с. 105].

Водночас у кінознавчій літературі підкреслюється, що значна частина сцен у фільмі є інсценізованою. Зокрема, Р. Барсам зазначає, що Роберт Флаєрті свідомо реконструював окремі практики інuitів, відтворюючи їх у формі кінематографічно організованих ситуацій [39, с. 132]. Дослідник звертає увагу на те, що частина мисливських і побутових сцен відтворює архаїчні практики, які на момент зйомок уже не були повсякденно актуальними, а окремі епізоди

були спеціально повторно інсценізовані для камери. У цьому контексті «Нанук з Півночі» постає не як безпосередній етнографічний запис реальності, а як авторська реконструкція культури, у якій документальне спостереження поєднується з елементами постановки.

Однак важливо зазначити, що «Нанук з Півночі» був створений у контексті колоніального погляду, характерного для того часу. Р. Флаєрти, як представник західної культури, не тільки інтерпретував життя корінних народів Півночі через призму своїх власних уявлень і стереотипів, але й створював образ «дикого» і «нецивілізованого» народу. Вибір елементів для зйомки, акцент на первісних звичаях і відсутність сучасних досягнень життя ескімосів не випадкові. Це відповідало загальним наративам, що пропагували образи «відсталих» народів, що потребують цивілізаційного впливу західних культур. Колоніальний погляд, таким чином, зберігався навіть у документальному кіно, де реальність була перекручена на користь уявлення про «незайману» природу і «примітивні» культури, що часто мали бути захоплені або «підкорені» західною цивілізацією.

Цей підхід залишався актуальним і в інших документах того часу, де колоніальні інтерпретації сприяли формуванню певних міфів про «екзотичні» народи. Як результат, такі фільми мали не тільки естетичний чи інформаційний, а й політичний вплив, укріплюючи стереотипи і уявлення про культурну ієрархію між колонізаторами та колонізованими.

В межах теорії документального кіно цей тип кінематографії розглядається не як нейтральна реєстрація реальності, а як форма її творчої та соціально детермінованої інтерпретації, що передбачає активне конструювання смислів у процесі репрезентації життєвого досвіду. У цьому сенсі документальний фільм постає як практика відбору, організації та смислової побудови матеріалу, у якій реальність набуває структурованого та

концептуально оформленого вигляду, а не відтворюється в безпосередній «прозорій» формі.

Це особливо помітно у творчості Дзиги Вертова, зокрема у фільмах «Людина з кіноапаратом» (1929) та «Ентузіязм: Симфонія Донбасу» (1931), де кінематограф постає не як інструмент механічної фіксації дійсності, а як засіб її активної організації через монтаж, зміну ракурсів і ритмічну структуру зображення. У теоретичній концепції Дз. Вертова кінематографічне бачення (Кіно-око) передбачає фрагментацію та подальшу організацію видимої реальності в нову смислову цілісність: «Кіно-око фіксує фрагменти життя й організовує їх у нову істину, яка не є видимою для людського ока» [83, с. 88]. У цьому сенсі метод Дз. Вертова постає не як емпірична об'єктивність, а як результат монтажного конструювання, у якому окремі елементи реальності набувають нового значення в межах кінематографічної структури.

У «Людині з кіноапаратом» монтажні переходи між сценами міського життя надають уривчастому матеріалу ритмічності та логічної структури, що наближається до художньої нарації, тоді як у «Симфонії Донбасу» монтаж використано для посилення ідеологічного меседжу, коли кадри тяжкої праці чергуються з образами щасливих робітників, створюючи умовно-ігровий ефект пропагандистського пафосу. Хоча Дз. Вертов відкидав традиційне ігрове кіно, у його фільмах присутні постановочні моменти: в «Людині з кіноапаратом» оператор і монтажерка усвідомлено фігурують у кадрі, демонструючи сам процес створення фільму, що наближається до метарівневого оповідання, властивого ігровому кіно, а в «Симфонії Донбасу» є сценічно вибудовані композиції, наприклад, показ організованих груп робітників і кадри святкувань, що мають театралізований характер. Камера в цих фільмах перестає бути лише реєстратором дійсності й стає активним учасником дії: у «Людині з кіноапаратом» експериментує з ракурсами, подвійною експозицією,

уповільненням і прискоренням руху, що робить камеру живою, суб'єктивною, тоді як у «Симфонії Донбасу» подібні прийоми використовуються, щоб передати велич індустріалізації, наближаючи фільм до ігрової образності. Особливе значення має монтаж звуку: у «Симфонії Донбасу» Дз. Вертов застосовує ранню звукову синхронізацію, створюючи ритм через монтаж шумів, голосів і музичних фраз, що додає емоційної виразності, тоді як у «Людині з кіноапаратом», попри відсутність звуку, візуальні ритми нагадують монтажну партитуру, властиву ігровому кіно.

В епоху 1930-х років документальне кіно активно використовувалося як засіб пропаганди, зокрема у роботах німецької режисерки Ленні Ріфеншталь «Тріумф волі» (нім. *Triumph des Willens*, 1935) або радянській кінохроніці. Ці твори поєднували документальні матеріали з ігровими елементами для досягнення максимального емоційного впливу.

Французький режисер та представник поетичного реалізму Жан Віго у своєму авангардному фільмі «З приводу Ніцци» (фр. *À propos de Nice*, 1930) майстерно поєднує документальні спостереження з ігровими елементами, щоб викрити соціальні контрасти та показати, нарочиту пишність міста. Його стиль тяжіє до естетики кіноправди, властивої Дз. Вертову, але при цьому має виразно поетичний і сатиричний характер. Монтаж у «З приводу Ніцци» не просто структурує реальність, а й надає їй гротескного виміру: кадри розкоші чергуються з образами бідності, що створює гострий соціальний контраст. Ж. Віго активно використовує прискорену зйомку, раптові зміни ракурсів і асоціативний монтаж, що надає документальним сценам динаміки та символізму, наближаючи їх до ігрової кіномови. Постановочні моменти, такі як гіперболізовані рухи людей чи підкреслено театралізовані жести персонажів, підсилюють сатиричний ефект, що дозволяє трактувати стрічку як ранній зразок соціально-критичного гібридного кіно.

У післявоєнний період з'являється кіно **“direct cinema”**, яке прагнуло до максимального невтручання в реальність [20, с. 120]. Представники цього напрямку, такі як Річард Лікок і Донн Алан Пеннебейкер, використовували легкі камери та синхронний запис звуку для створення відчуття присутності глядача у подіях. Наприклад, у фільмі Д. Пеннебейкера «Боб Ділан: Не озирайся» (англ. *Bob Dylan: Dont Look Back*, 1967), що документує тур Боба Ділана, реальність представлена без традиційної режисерської маніпуляції. Проте навіть у цьому підході монтаж і вибір матеріалу свідчать про певний рівень суб'єктивності.

1970-ті роки стали періодом розвитку персональної документалістики, де режисери, такі як Росс МакЕлві, інтегрували власне життя та думки у свої фільми. Його «Марш Шермана» (англ. *Sherman's March*, 1985) демонструє цей підхід, поєднуючи автобіографічні елементи з соціальним коментарем. Це показує, як документальне кіно може бути не лише дзеркалом реальності, але й способом осмислення особистого досвіду.

Подальший розвиток документального кіно характеризується розширенням його естетичних та тематичних меж. Одним із яскравих прикладів є фільм «Кояніскаці» (англ. *Koyaanisqatsi*, 1982) американського режисера Годфрі Реджіо. Це експериментальне кіно використовує вражаючі зображення природи та міського середовища у поєднанні з музикою Філіпа Гласа, щоб створити медитативне осмислення взаємодії людини та природи. Відсутність традиційного наративу дозволяє глядачеві самостійно інтерпретувати значення побаченого.

Фільм «Військовий фотограф» (англ. *War Photographer*, 2001) швейцарського режисера Крістіана Фрая пропонує інший погляд на документальність, фокусуючись на роботі воєнного фотографа Джеймса Нахтвея. Використовуючи кадри з поля бою та роздуми самого героя, цей фільм досліджує етичні дилеми, з якими стикається людина, яка документує

конфлікти. Фільм демонструє, що документальне зображення є наслідком складного процесу відбору та конструювання, де естетичні рішення невіддільні від етичних.

Ще одним важливим етапом розвитку виду став фільм «Акт Вбивства» (англ. *Act of Killing*, 2012) американського та британського режисера Джошуа Опенгаймера. У цьому творі режисер поєднує документальні свідчення з інсценізацією, щоб розкрити жахіття масових убивств в Індонезії. Фільм створює унікальну форму розповіді, яка одночасно є документальною та ігровою. Використання постановочних сцен, у яких колишні вбивці відтворюють свої злочини, дозволяє досягти емоційної глибини та моральної напруги, що недосяжні у традиційній документалістиці.

Досліджуючи генезис документальної стилістики в ігровому кінематографі, Олександр Безручко та Володимир Грифцов вказують на багатовекторність причин її виникнення. Автори зазначають, що попри початкове використання цього методу як інструменту пропаганди або вимушеного рішення через обмежені ресурси, ключовим рушієм стала потреба у розширенні меж кіномови та пошуку нової екранної правди [37, с. 72]. У своїй статті вони наголошують: «Документальний стиль в ігровому кіно активно використовувався як інструмент пропаганди, іноді зумовлений обмеженими фінансовими ресурсами. Тим не менш, головною причиною було бажання зробити фільми реалістичнішими, розширити засоби кіномови та пошук нової кінематографічної реальності» [37, с. 72].

Аналіз практичного інструментарію гібридизації в українському дискурсі знаходимо у розвідці Максима Клопенка. Досліджуючи творчий метод польського режисера Марцеля Лозінського, автор фокусує увагу на концепції «згущення реальності». На відміну від пасивного спостереження, цей підхід передбачає активне моделювання ситуацій, де залучення акторів або

«провокаторів» стає ключем до розкриття прихованих пластів дійсності [16, с. 37].

М. Клопенко зазначає: «Лозінський використовував свій власний творчий метод, який називав “згущенням реальності”. Він передбачав залучення у процес зйомок окремих героїв з метою розкриття недоступних для камери нюансів навколишнього світу. Фактично, це означало, що режисер використовує акторів у процесі зйомки реальної ситуацій. Їх роль полягала у тому, аби спровокувати певний хід подій, висвітлити елементи тих чи інших обставин, які зазвичай невидимі пересічному спостерігачу» [16, с. 37].

Логічним продовженням теоретичних дискусій про природу гібридності є позиція сучасного українського кінематографіста та дослідника Семена Мозгового. У своїй науковій роботі він розглядає гібридизацію як усвідомлену авторську практику, що виходить за межі формального поєднання документального та ігрового, і пов’язана з переосмисленням способів репрезентації реальності в кіно. У своїй праці він зауважує:

«Феномен гібридного кіно породжує складні етичні та філософські питання щодо межі між правдою та вигадкою. Продюсер та режисер, працюючи у цьому жанрі, несуть відповідальність за те, як саме вони маніпулюють реальністю. Часто гібридизація слугує інструментом для соціальної та політичної критики, надаючи можливість режисеру вийти за рамки суворої журналістської об’єктивності, щоб підкреслити особистий досвід, емоційний вплив подій або ж вибудувати поетичну метафору на основі документального матеріалу» [22, с. 10].

Інший важливий аспект документального кіно — це етичні питання. Втручання режисера у природний перебіг подій може спотворювати реальність, проте повна пасивність також є недосяжною. Як зазначає Б. Ніколс у праці «Вступ до документалістики», сутність цього виду мистецтва полягає не у

простому копіюванні існуючого, а у створенні особливого погляду на світ [64, с. 20]. Дослідник акцентує на етичному та концептуальному розриві між технічним відтворенням та художнім висловлюванням: «Документалістика не є репродукцією реальності, це — репрезентація світу, в якому ми вже перебуваємо. Вона представляє особливий погляд на світ, з яким ми, можливо, ніколи не стикалися раніше, навіть якщо аспекти представленого світу нам знайомі. Ми судимо репродукцію за її вірністю оригіналу... Ми судимо репрезентацію більше за характером задоволення, яке вона пропонує, цінністю інсайту або знання, яке вона надає» [64, с. 20].

Натомість українська дослідниця Наталія Майорова ставить під сумнів самодостатність «чистого фактажу», стверджуючи, що без належного художнього оформлення факт залишається лише інформаційним шумом. Вона розглядає документалістику не як інструмент передачі даних, а як простір формування «переживального контексту», де емоційна реакція глядача стає головним критерієм істинності екранної події [20, с. 20]. Для авторки межа між журналістикою та мистецтвом кіно пролягає саме там, де закінчується інформування і починається співпереживання: «Документальне кіно – це саме та форма мистецтва і журналістики, яка має інструменти для поєднання факту з емоцією. Кадр, звук, інтерв'ю, монтаж і музика утворюють комплексний переживальний контекст: не факт сам по собі, а спосіб його представлення створює емоційну реакцію. Це те, що на практиці відрізняє репортаж із цифрами від повноцінного документального твору: репортаж повідомляє, документальне кіно змушує відчувати» [19, с. 20].

Насамкінець, для цілісного розуміння масштабу трансформацій у сучасній кіномові, варто звернутися до концептуальних висновків професорки Зої Алфьорової. Вона вказує на те, що сучасне мистецтво остаточно відходить від класичних, «закритих» форм оповіді на користь складніших конструктів.

Авторка вводить поняття «нарративних гібридів», розглядаючи їх не як випадкове явище, а як закономірний етап еволюції аудіовізуального мистецтва, що виникає внаслідок онтологічних змін у розумінні людського буття [1, с. 45].

3. Алфьорова наголошує: «Сучасне аудіовізуальне мистецтво практично не оперує «закритими» нарративами (нарративами з класичною структурою), воно оперує «нарративними гібридами», що створені з «нарративних гібридів». Вивчення механізмів появи таких оповідних гібридів певним чином дозволяє, спираючись на принцип нелокальності, спрогнозувати “поведінку” “кінцевого” оповідного гібриду. Тобто постійне онтологічне уточнення розвитку людського буття та відповідні методологічні корективи розкривають перед нами стратегії еволюції нарративних форм в аудіовізуальному мистецтві» [1, с. 45].

Саме це напруження між прагненням до документальної достовірності та необхідністю творчої реконструкції (creative reconstruction) визначає етичну відповідальність режисера, перетворюючи документальне кіно зі «сліпої» копії на складний дискурс про дійсність.

1.2. Еволюція художніх принципів ігрового кіно

Кінематограф як унікальний мистецький феномен виник на межі технологічних інновацій і соціокультурних трансформацій кінця XIX століття. Його історія демонструє постійний розвиток і зміну підходів до репрезентації реальності, що визначаються як художніми, так і суспільними контекстами. Від перших експериментальних фільмів до сучасного ігрового кіно ми можемо простежити еволюцію, яка включає радикальні зміни у формах, стилях і нарративах.

Важливим проявом цих змін є **гібридне кіно** — напрям, що поєднує документальні та ігрові елементи, він спирається на стилістичні та наративні традиції як документального, так і ігрового кіно, водночас віддаляючи глядачів від об'єктивної істини та висвітлюючи своєрідну концентровану реальність [20, с. 39]. Такі стрічки можуть використовувати елементи реконструкції подій, суб'єктивне кадрування та експериментальні наративні техніки, створюючи нову форму кінематографічної автентичності. Термін «гібридне кіно» не має єдиного автора, оскільки це поняття розвивалося поступово в кінематографічній теорії та практиці. Його поява пов'язана з прагненням дослідників описати твори, які поєднують ознаки документального та ігрового кінематографа, порушуючи традиційний поділ між фіксацією реальності та художньою реконструкцією. Формування концепції гібридного кіно відбувалося під впливом теоретичних дискусій про природу екранної репрезентації, зокрема праць, присвячених умовності меж між документальним і художнім способами відображення дійсності.

Вальтер Беньямін у праці «Твір мистецтва в епоху його технічної відтворюваності» аналізує докорінну трансформацію мистецтва під впливом масового виробництва. Ключовим у його аналізі є поняття «аури» — унікального відчуття дистанції, автентичності та історичної прив'язаності об'єкта до конкретного часу і місця [36, с. 13]. Дослідник зазначає: «Те, що в епоху технічної відтворюваності твору мистецтва занепадає, — це його аура. Процес цей має симптоматичне значення; його сенс виходить за межі сфери мистецтва. Техніка відтворення вилучає відтворюваний предмет із царини традиції» [36, с. 13].

З розвитком кінематографа ця «аура» втрачається, адже фільм як технічно відтворюване мистецтво не має оригіналу в класичному розумінні, а розрахований на масове тиражування та споживання.

Гібридне кіно кидає виклик традиційним уявленням про кінематограф як засіб фіксації реальності чи конструювання вигаданого світу. Використовуючи монтаж, реконструкцію подій та суб'єктивне кадрування, такі стрічки створюють нову форму кінематографічної автентичності. У цьому сенсі його теза про втрату аури стає неоднозначною: якщо в традиційному документальному кіно автентичність базується на безпосередньому контакті камери з реальністю, то в гібридному кіно вона формується через рефлексивний діалог між документальними та ігровими елементами. В ігровому кіно прийнято виділяти низку мистецьких течій, кожна з яких мала характерні риси у візуальній площині, філософії та побудові образності.

Німецький експресіонізм 1910–1920-х років, що виник у відповідь на соціальні потрясіння Першої світової війни та економічну кризу Веймарської республіки, вирізнявся різкими контрастами світла й тіні, викривленими перспективами, гротескними декораціями та підкресленою театральністю акторської гри. Ця течія прагнула передати суб'єктивні стани людської психіки, виразити страхи й тривоги через деформовану реальність. Такий підхід позначився на образній системі: тіні ставали самостійними героями, простір набував алегоричного значення, а грим і костюми підкреслювали внутрішній стан персонажів [20, с. 52]. Одним із ключових фільмів напряду є «Метрополіс» (нім. *Metropolis*, 1927) Фріца Ланга, який демонструє футуристичний світ соціальної нерівності, де механічна й гнітюча архітектура символізує пригнічення людини. Попри сильний соціальний підтекст, цей фільм залишається віддаленим від документальної естетики, оскільки його стилістика базується на гіперболізації та фантазії.

Окремо варто згадати, як впровадження звуку змінило розвиток кінематографа. До кінця 1920-х років фільми залишалися німими, а музика відтворювалася наживо в кінотеатрах. З появою звуку зникла потреба у

міжтитрах, що дозволило створювати більш реалістичні сцени з природним спілкуванням персонажів. Крім того, звук суттєво вплинув на монтаж і темп оповіді, оскільки режисери отримали змогу використовувати не лише візуальний, а й звуковий ритмом [31, с.1–9]. Одним із перших видатних звукових фільмів став «Співак джазу» (англ. *The Jazz Singer*, 1927) американського кінорежисера Алана Кросленда, що відкрив нову еру кінематографа, демонструючи, як звук може поглиблювати емоційний вплив на глядача. У подальшому розвиток звукового монтажу та багатоканальних записів дозволив режисерам ще глибше занурювати глядача у світ фільму, використовуючи аудіовізуальний синтез як невід'ємну частину кіномови.

Поетичний реалізм, що сформувався у Франції в 1930-х роках, поєднував натуралістичні мотиви з ліричною стилізацією. Ця течія тяжіла до зображення соціально вразливих героїв, які відчують приреченість свого існування. Візуально він вирізнявся витонченим використанням світлотіні, м'якими контрастами та ретельно продуманими композиціями кадру. Операторська робота створювала ефект меланхолійної краси, а сценарії часто базувалися на історіях про самотність, невдачі та неможливість втечі від долі. Одним із яскравих прикладів є «Велика ілюзія» (фр. *La grande illusion*, 1937) Жана Ренуара, що, на перший погляд, є воєнною драмою про французьких військовополонених під час Першої світової війни, але насправді розгортає тему моральних та класових кордонів у суспільстві. Ж. Ренуар балансує між реалістичним зображенням військових реалій та глибоким ліризмом, однак його стиль тяжіє до естетизації, а не до документальної безпосередності [20, с. 135-136].

Італійський неореалізм, який виник після Другої світової війни, радикально відрізнявся від попередніх напрямів тим, що заперечував штучність ідеалізованого студійного кіно та наближався до документального стилю.

Неореалісти прагнули зафіксувати реальне життя післявоєнної Італії, тому знімали на вулицях та в простих інтер'єрах, використовували природне освітлення, застосовували довгі плани й мінімізували монтажні склейки. Вони також часто залучали непрофесійних акторів, що додавало їхнім фільмам ефект достовірності. Філософія цього напрямку ґрунтувалася на гуманістичному погляді на людину, її боротьбу за гідність у світі, сповненому соціальної несправедливості [20, с. 112]. У фільмі Лукіно Вісконті «Земля здригається» (італ. *La terra trema*, 1948) головні ролі виконують справжні рибалки, які не грають, а існують у кадрі, повторюючи свої повсякденні дії. Фільм знято за відсутності класичного сценарію, діалоги імпровізовані, а камера часто поводить як спостерігач. Деякі сцени своєю безпосередністю нагадують документальне кіно, особливо моменти важкої праці, що наближає картину до соціологічного дослідження.

Французька «Нова хвиля» 1950–1960-х років також активно використовувала документальну естетику, хоча її методи відрізнялися від неореалізму. Представники цього напрямку експериментували з монтажем, використовували ручну камеру, знімали на натурі без дозволів і часто дозволяли акторам імпровізувати. У філософському плані «Нова хвиля» критикувала суспільні норми, відмовлялася від традиційної сюжетної логіки й прагнула максимальної свободи вираження [20, с. 115]. Цікаво простежити це на прикладі персонажа Антуана Дуанеля, головного героя серії фільмів Франсуа Трюффо («400 ударів», «Антуан і Колетт», «Вкрадені поцілунки», «Родинне вогнище», «Кохання, що втекло»). Його історія розгортається на перетині вигаданого та реального, адже актор Жан-П'єр Лео фактично дорослішав разом із персонажем, і кожен наступний фільм ставав своєрідною хронікою його життя. Це перетворює кіно Ф. Трюффо на довготривалий експеримент із поєднання ігрової умовності та документальної спостережливості.

Американський незалежний кінематограф 1960–1970-х років, який виріс під впливом європейських кінематографічних експериментів, також широко використовував елементи документального кіно. У ігровому кіно це позначилося на появі імпровізованих діалогів, використанні реальних локацій і акценті на повсякденності, як у фільмах Джона Кассаветіса. Його стрічка «Обличчя» (англ. *Faces*, 1968) є яскравим прикладом цього підходу: актори грають сцени з мінімальним сценарним втручанням, емоційні конфлікти розгортаються в хаотичних розмовах, а ручна камера створює відчуття спонтанності та максимальної наближеності до реального життя.

Таким чином, різні мистецькі течії в ігровому кіно демонстрували різний підхід до реальності. Якщо експресіонізм і поетичний реалізм прагнули до естетизації світу, то неореалізм, «Нова хвиля» та незалежне американське кіно дедалі більше використовували документальні прийоми.

1.3. Теоретичні підходи до аналізу синтезу документального та ігрового кіно

Синтез документального та ігрового кіно є складним і багатовимірним явищем, що потребує глибокого теоретичного осмислення. У кінознавчій традиції цей феномен розглядається через різні концепції, які дозволяють виявити закономірності його формування та функціонування.

У праці «Вступ до документалістики» Б. Ніколс пропонує розгалужену концепцію модусів документального кіно, що пояснюють різні стратегії взаємодії режисера з реальністю. Дослідник виокремлює шість основних модусів, кожен з яких пропонує свій спосіб організації матеріалу:

- **Поетичний:** орієнтований на візуальний ритм та суб'єктивні асоціації;

- **Експозиційний:** використовує «голос Бога» (закадровий коментар) для передачі фактів;
- **Спостережний:** мінімальне втручання;
- **Інтерактивний (партисипаторний):** підкреслює взаємодію режисера з героями;
- **Рефлексивний:** звертає увагу на сам процес створення фільму;
- **Перформативний:** акцентує увагу на особистому досвіді автора [64, с. 33–34].

Як зазначає Б. Ніколс: «Ці модуси не є взаємовиключними категоріями, а радше домінуючими тенденціями, які можуть перетинатися в межах одного твору, формуючи його унікальну структуру» [64, с. 43]. З них найбільш важливими для синтезу документального та ігрового є перформативний і рефлексивний модуси.

Перформативний модус наголошує на особистісному досвіді, емоційному залученні та суб'єктивному погляді автора. Він часто містить сценічні реконструкції, що наближує його до ігрового кіно [64, с. 34]. Ця перформативна концепція особливо яскраво проявляється у творчості південнокорейського режисера Хон Сан Су, зокрема у його фільмі «Камера Клер» (фр. *La camera de Claire*, 2017). У цій роботі режисер використовує власний життєвий досвід – свої стосунки з акторкою Кім Мін Хі, що почалися під час зйомок фільму «Прямо зараз, а не потім» (кор. *지금은맞고그때는틀리다*, 2015) і викликали значний резонанс у корейському суспільстві через те, що режисер на той момент перебував у шлюбі. У «Камері Клер» режисер трансформує особисту історію у художній наратив, використовуючи характерні для його стилю довгі статичні плани та мінімалістичну естетику. Цей фільм демонструє, як перформативний модус дозволяє режисеру створити складний наратив, де особисте переживання стає основою для художнього висловлювання.

У свою чергу, рефлексивний модус підкреслює умовність кінематографічної реальності, розкриваючи сам процес створення фільму [64 с. 34]. Цей підхід є характерним для робіт іранського режисера Джафара Панагі, зокрема його ігрового фільму «Дзеркало» (перс. آینه) 1997 року. У цьому фільмі відбувається унікальний момент руйнування кінематографічної умовності, коли головна героїня – маленька дівчинка – раптово відмовляється продовжувати зйомки, заявляючи, що не хоче більше зніматися у фільмі. Ця мить стає потужною демонстрацією рефлексивного модусу, де реальність втручається в художній простір фільму, руйнуючи межу між документальним та ігровим кіно. Дж. Панагі перетворює цю ситуацію на метафору про природу кінематографічного медіуму, де реальність постійно проривається крізь художню умовність.

С. Брюцці у праці «Нова документалістика» (англ. *New Documentary*) виступає з критикою традиційних уявлень про об'єктивність неігрового кіно. Дослідниця стверджує, що документальний фільм не є пасивним відображенням реальності, а завжди постає як її конструкція. Ключовим у її теорії є поняття перформативності, згідно з яким істина народжується саме завдяки взаємодії режисера та об'єкта зйомки [38, с. 2-3].

Як зазначає С. Брюцці: «Документальний фільм — це завжди перформанс, що виникає на перетині реальності та її кінематографічного втілення. Використання постановочних сцен або режисерського втручання не позбавляє фільм статусу документального, а навпаки — увиразнює приховані пласти дійсності» [38, с. 5].

Це дозволяє розглядати сучасну документалістику не як спробу «захопити» правду, а як процес її активного створення за допомогою постановочних та ігрових елементів.

Цей підхід особливо актуальний для аналізу фільму «Кінолюбитель» (пол. *Amator*, 1979), польського режисера та представника течії «кіно морального неспокою» Кшиштофа Кесльовського, де документальність і художня умовність тісно переплітаються. Головний герой, аматор-кінооператор Філіп (Єжи Штур), на початку фільму прагне знімати «реальне життя», проте поступово розуміє, що будь-яка зйомка є втручанням у реальність. Кульмінацією цього усвідомлення стає фінальна сцена, де Філіп повертає камеру на себе, дивлячись у неї, ніби намагаючись зрозуміти власне місце в цьому процесі. Цей момент є глибоко рефлексивним: герой визнає умовність кіномови, а К. Кесльовський – неможливість абсолютної об'єктивності. Таким чином, «Кінолюбитель» є маніфестом перформативного документального кіно. Він демонструє, що кінематограф – це не лише запис дійсності, а й процес її створення та осмислення.

Олена Косачова у своєму дослідженні «Історична тематика в ігровому і документальному кінематографі: порівняльний аналіз» наголошує, що межа між цими видами кіно є надзвичайно тонкою [17, с. 55]. Вона підкреслює парадоксальність сучасного кінопроцесу: «...документальне кіно є більше незалежним, ніж ігрове, насамперед від бюджетних питань та відгуків критиків, тому коло проблем, висвітлених у документальних кінотворах, є значно ширшим. Документальний кінематограф також багатший виражальними засобами. Автори сучасної історичної драми, наслідуючи документальний формат, зловживають статичними кадрами та замкнутим простором, хронікальним переліком подій і послідовним монтажем» [17, с. 46].

Дослідниця доходить висновку, що режисери ігрового кіно прагнуть «документувати» естетику фільму для підвищення автентичності, тоді як документалісти, навпаки, часто посилюють художню складову.

Проте існують і протилежні підходи — такі, як у фільмі «Син Саула» (угор. *Saul fia*, 2015) угорського режисера Ласло Немеша, який, не відмовляючись від документальної стилістики, відходить від традиційної естетизації історичного жанру, створюючи ефект присутності та особистого переживання подій. Фільм, що розповідає про єврейського в'язня Аушвіца, знятий майже повністю у форматі суб'єктивного бачення, використовуючи ручну камеру, вузьку глибину різкості та натуралістичний звук. Замість традиційних видовищних сцен історичної драми, Л. Немеш обирає документальну естетику: камера слідує за головним героєм, часто зосереджуючись лише на його обличчі, тоді як жахіття концтабору залишаються на периферії кадру. Такий прийом не лише підсилює ефект присутності, а й створює відчуття документального занурення, схожого на хронікальні записи.

Як зазначає О. Косачова, історичні ігрові фільми часто використовують подібні методи, щоб підвищити достовірність, але водночас ризикують втратити традиційну кінематографічну виразність [17, с. 1]. «Син Саула» уникає класичної драматургії, залишаючи глядача у стані постійного психологічного напруження, що нагадує ефект документального свідчення. Цей приклад підтверджує тезу дослідниці про те, що сучасне ігрове кіно активно запозичує стилістичні особливості документалістики для створення ефекту правдивості, але водночас адаптує їх до специфічних художніх завдань.

Мирослава Чайка у статті «Художньо-стильові пошуки кіновирозності та гібридна документалістика: до питання генеалогії мок'юментарі» розглядає сучасні експериментальні форми як результат глибокої конвергенції документального та ігрового кіно. Дослідниця наголошує, що жанр мок'юментарі виник як наслідок свідомих маніпуляцій із постановочними та хронікальними елементами [27, с. 103].

Окрему увагу авторка приділяє впливу технологічного середовища: «Поява телебачення лише переконала, що рухливість меж хронікального та постановочного аспектів не вичерпується екранним синтезом та експериментами з формою, але стосується семантичної гібридизації, під дією яких всередині телевізійної документалістики утворилися різні жанроформи, як-от, мок'юментарі, документальна драма чи “докумило”» [27, с. 103].

Якщо традиційне документальне кіно претендує на об'єктивність, то сучасна документалістика все частіше використовує стилізовані постановочні сцени. Тези про конструювання реальності підтверджують дослідження Лізи Накамури та Майкла Рабігера. Зокрема, М. Рабігер наголошує, що документалістика не обмежується інформуванням, а активно маніпулює емоціями глядача для створення «ефекту присутності». Він стверджує, що режисер завжди вибудовує драматичну структуру, яка спрямовує сприйняття аудиторії [66 с. 95].

«Ваш обов'язок як документаліста та митця полягає у більшому, ніж просто відображення реальності. Це робить дзеркало — відображає побачене у ціннісно-нейтральний та безпристрасний спосіб, що було б абсолютно банальним для художнього твору. Ви прагнете, щоб ваша історія містила характер, пристрасті, атмосферу та боротьбу, властиві будь-якій людській розповіді, але ваш фільм має відкрити у суб'єкті щось більше або інше, ніж те, чого очікують люди. Ключ полягає в тому, щоб вийти за межі соціологічного відтворення. Ви повинні перейняти бачення поета або драматурга, який бачить, як константи міфів і легенд відроджуються в повсякденному житті, і який шукає поетичні сенси» [64, с. 95].

Отже, синтез документального та ігрового кіно є закономірним результатом розвитку кіномови, в якій межа між фіксацією реальності та її художнім конструюванням стає дедалі умовнішою. Перераховані теоретичні

концепції засвідчують, що сучасний кінематограф дедалі частіше поєднує документальні та постановочні стратегії для досягнення більшої емоційної, смислової й художньої виразності. Таким чином, гібридні форми кіно не лише розширюють можливості екранного відображення дійсності, а й пропонують нові способи її інтерпретації та осмислення.

Висновки до розділу I

У результаті аналізу теоретичних і художніх засад синтезу документального та ігрового кіно можна зробити такі висновки. Документальний кінематограф не є лише засобом фіксації реальності, а й способом її художнього переосмислення. Від перших кінематографічних дослідів братів Люм'єрів до сучасних видових експериментів документальне кіно розширило свої виразні можливості, виходячи за межі традиційної достовірності. Воно не просто відображає факти, а й інтерпретує їх через режисерський погляд, монтаж та художні засоби.

Ігрове кіно, у свою чергу, пройшло еволюційний шлях від театралізованих постановок раннього кіно до сучасних кінематографічних експериментів, де значна увага приділяється поєднанню реальності та вигадки. Європейський кінематограф XX століття (італійський неореалізм, французька «нова хвиля») активно використовував документальні прийоми для створення ефекту автентичності. Таким чином, ігрове кіно не лише еволюціонувало в межах традиційної драматургії, а й запозичувало елементи документальності, що стало передумовою до виникнення гібридних форм.

Синтез документального та ігрового кіно є важливим явищем сучасного кінематографа. Використання елементів реальності в ігрових фільмах та

застосування художніх засобів у документалістиці створює нові форми кінематографічної виразності. Гібридні модуси, такі як доку-фікшн, мок'юментарі, документальна драма, псевдодокументальне кіно, розширюють можливості кіномови та дозволяють глибше досліджувати соціальні, культурні й психологічні аспекти сучасного світу. Синтетичний підхід не лише збагачує художню структуру фільму, а й формує нові принципи взаємодії між глядачем і екранною реальністю. У кінцевому підсумку, поєднання документального та ігрового дозволяє створювати більш багатопланові наративи, що розширюють розуміння реальності та її кінематографічного відображення.

РОЗДІЛ II.

РЕЖИСЕРСЬКИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ У РОБОТІ НАД ГІБРИДНИМ КІНО

2.1. Онтологічні виміри та концептуальні засади режисури в умовах видової гібридності

Гібридний кінематограф як явище сучасної екранної культури формує принципово нову парадигму режисерської творчості, де традиційні кордони між документальним і ігровим, реальним і віртуальним, аналоговим і цифровим втрачають свою категоричність. Режисерська робота у цьому контексті набуває якісно іншого концептуального виміру, оскільки митець постає не лише як оповідач чи візуальний стиліст, а як архітектор складних медіальних конструкцій, що синтезують різнорідні естетичні системи та онтологічні рівні зображення. Кент Джонс у статті «Я йду по лінії» (англ. *I Walk the Line*, 2005) зазначає, що межа між документальним та ігровим кіно стає дедалі розмитішою, особливо в епоху цифрових технологій. Дослідник підкреслює, що питання автентичності репрезентації сьогодні набувають нових вимірів, що вимагає перегляду класичних підходів [48 с. 24].

Згідно з К. Джонсом: «Аналіз концептуальних засад і естетичних параметрів режисерської практики в гібридному кіно вимагає виходу за межі класичної теорії кінорежисури та звернення до міждисциплінарного інструментарію, що охоплює філософію медіа, теорію перформативності та дослідження візуальної культури» [48, с. 26].

Такий підхід дозволяє розглядати сучасний кінопроцес як простір постійного діалогу між реальністю та її художньою інтерпретацією, де межа між ними є не перешкодою, а полем для творчого пошуку.

Концептуальна основа режисерської роботи в гібридному кінематографі ґрунтується на усвідомленні онтологічної множинності екранного образу, що вимагає радикального переосмислення самої природи кінематографічної творчості. Якщо класична кінорежисура оперувала в межах певної модальності – документальної достовірності чи ігрової умовності – то гібридна практика передбачає одночасну роботу з декількома режимами репрезентації, їхню взаємодію, зіткнення та трансформацію. Режисер у цьому полі постає як медіатор між різними типами реальності: фактичною та сконструйованою, історичною та уявною, матеріальною та цифровою, причому ця медіація не є нейтральним процесом передачі, а становить активне виробництво нових смислових конфігурацій.

Показовим прикладом такого підходу є творчість французького режисера Кріса Маркера, зокрема його фільм «Без сонця» (фр. *Sans Soleil*, 1983), що поєднує документальну фіксацію подорожей Африкою та Японією з філософськими медитаціями, електронною обробкою зображення та вигаданими листами оператора Сандора Красна. К. Маркер свідомо відмовляється від ідеї прозорої репрезентації, натомість підкреслюючи медіальну природу кінематографічного образу через використання так званої «Зони» – віртуального простору, де відеохудожник Хаяо Яманеко трансформує документальні кадри в цифрові абстракції.

Охад Ландесман стверджує, що в умовах гібридизації кіноформатів документальний аспект перетворюється на інструмент маніпулювання глядацькою увагою та очікуваннями [53, с. 41]. Зокрема, у своїй праці «В цьому світі і поза ним: цифрове відео та нова естетика реалізму» (англ. *In and Out of*

This World: Digital Video and the New Aesthetic of Realism, 2008) дослідник зазначає:

«Документальний аспект у гібридному фільмі стає не стільки чітким жанровим індикатором, скільки естетичною стратегією, за допомогою якої режисер може вказати на звичні поняття автентичності або спонукати глядача до документального режиму сприйняття. Це запрошення ґрунтується на припущенні, що наше ставлення до різних кінематографічних об'єктів ніколи не визначається текстуально апріорі, а завжди залежить від нашого ставлення до них з огляду на те, наскільки ми знайомі з різними кінокодами» [53, с. 41].

Режисер гібридного кіно працює не з готовими естетичними категоріями, а з їхніми межами, з моментами переходу та трансформації, коли одна модальність перетікає в іншу, коли документальне стає перформативним, а ігрове набуває документальної достовірності. Технологічний вимір режисерської практики в гібридному кінематографі набуває концептуального значення, оскільки вибір технології стає художнім рішенням, що безпосередньо впливає на естетику та значення фільму, на спосіб, у який глядач сприймає зображене та розуміє його онтологічний статус. Рішення знімати на плівку чи цифру, використовувати комп'ютерну графіку чи практичні ефекти, працювати з високою чи низькою роздільністю – це не суто технічні, а концептуальні питання, що визначають онтологічний статус зображення та його відносини з реальністю. Режисер у гібридному кіно повинен не лише володіти різними технологіями, а й розуміти їхню семантику, усвідомлювати, які значення та асоціації несе той чи інший спосіб фіксації реальності, як він позиціонує фільм у полі візуальної культури.

Ця семіотика технологій особливо важлива в епоху, коли цифрові технології радикально змінили можливості маніпуляції з зображенням, зробивши фактично неможливим відокремлення «справжнього» від

«штучного» в межах одного кадру. Режисер гібридного кіно працює в ситуації, коли глядач уже не може довіряти зображенню як індексальному сліду реальності, як це було в епоху класичного фотографічного кіно, але водночас ще не повністю перейшов у режим тотальної недовіри. Етична проблематика стає невіддільною частиною концептуальних засад режисерської роботи в гібридному кіно, особливо коли йдеться про документальний матеріал та реальних людей, чий життя та тіла стають об'єктами кінематографічної репрезентації. Режисер постає перед необхідністю постійного балансування між художньою свободою та відповідальністю перед реальністю, між естетичними амбіціями та етичними обмеженнями, між бажанням створити потужний художній ефект та необхідністю поважати гідність людей, що довірили йому свої історії.

Гібридна форма, що дозволяє одночасно показувати та рефлексувати над показаним, створює можливості для етично відповідального кінематографу через включення в саму структуру фільму критичної дистанції, що не дозволяє глядачеві просто споживати образи страждання, а спонукає задуматися над етикою погляду та механізмами репрезентації. Ця етична проблематика особливо гостро постає в ситуаціях, коли режисер працює з темами геноциду, війни, колоніального насильства – подій, що залишили глибокі травми в колективній пам'яті та вимагають особливо обережного поводження. Важливими питаннями є: показати жахіття масових убивств, не перетворюючи їх на видовище; як зберегти пам'ять про жертв, не редукуючи їх до безособових статистичних одиниць; як працювати з архівними зображеннями, що були створені самими злочинцями і несуть у собі погляд агресора. Складність окреслених питань унеможливорює їх однозначну інтерпретацію, актуалізуючи потребу у виробленні індивідуальних етичних та естетичних стратегій режисерської практики.

2.2. Просторово-часова організація та робота з актором у гібридному кіно

Гібридне кіно, що поєднує ігрові та документальні елементи, вимагає від режисера особливого підходу до організації простору, часу та роботи з виконавцями. Специфіка такого кінематографа полягає в необхідності створення єдиної художньої тканини, де реальність і вигадка існують у взаємодії, а не в опозиції. Режисер у гібридному кіно опиняється на межі між контролем та спостереженням, між конструюванням і документуванням, і саме в цьому проміжному просторі народжується унікальна кінематографічна мова.

Просторова організація в гібридному кіно: між автентичністю та «mise-en-scène».

Простір у гібридному кіно функціонує одночасно як документальна локація та як художньо організована mise-en-scène, що створює специфічну напругу між реальністю місця та його кінематографічним використанням. На відміну від класичного ігрового кіно, де декорації створюються або радикально трансформуються для потреб фільму, гібридне кіно працює з автентичними локаціями, які несуть власну історію, атмосферу, соціальний контекст та енергетику реального життя. Режисер не стільки створює простір, скільки відкриває його, знаходить у ньому драматургічний потенціал і організовує взаємодію між цим простором та кінематографічною дією.

Робота з реальним простором починається з етапу розвідки локацій, але цей процес принципово відрізняється від пошуку локацій для звичайного ігрового фільму. Режисер шукає не просто місце, яке візуально відповідає задуму, а простір, що несе в собі автентичність, слід реального життя, соціальну чи історичну пам'ять. Цей простір має представити сам себе, без додаткового декорування. Режисер аналізує топографію місця – як організовані його

елементи, як світло падає в різний час доби, як звучить це місце, яка його темпоральна специфіка. Промислова зона має інший ритм життя, ніж житловий квартал; ринок живе за своїм розкладом, відмінним від офісної будівлі.

Португальський режисер Педру Кошта у своїй роботі над фільмом «У кімнаті Ванди» (порт. *No Quarto da Vanda*, 2001) демонструє, як режисер може працювати з реальним простором, перетворюючи його на художнє висловлювання. Він знімає у справжньому житлі головної героїні, наркозалежної жінки з лісабонського гетто, і кожен елемент цього простору стає частиною кінематографічної мови. Тріщини на стінах, розташування меблів, предмети побуту – все це не декоровано, але все ретельно організовано в кадрі через світло, композицію та тривалість показу. П. Кошта створює систему, де автентичність простору зберігається на рівні матеріальності, але організовується на рівні візуального висловлювання. Цей підхід вимагає від режисера подвійного бачення – здатності сприймати простір одночасно як реальність і як потенційну мізансцену.

Важливим аспектом є розуміння соціальної семантики простору. Кожна локація в реальному світі несе певні соціальні значення, які режисер може використовувати у своєму висловлюванні. Трейлерний парк представляє певний соціальний статус, старий промисловий район – економічний занепад, розкішне передмістя – соціальну нерівність. Бельгійський дует братів режисерів Жан-П'єра та Люка Дарденн у «Розетті» (фр. *Rosetta*, 1999) працюють саме з такою семантикою простору – трейлерний парк, де живе героїня, індустріальний пейзаж, фабрика стають не просто тлом, а втіленням її соціального становища. Режисери не просто фіксують цей простір документально – вони організовують рух камери, вибудовують траєкторії персонажів, створюють ритм переміщень у просторі, що перетворює реальну локацію на драматургічний інструмент. При цьому важливо уникати спрощення та стереотипізації – реальний простір

завжди складніший за соціологічні категорії, і завдання режисера знайти в ньому нюанси, парадокси, неочевидні деталі.

Після вибору локації постає питання про міру втручання в цей простір. Класичне документальне кіно прагне мінімального втручання, знімаючи простір таким, яким він є. У той же час ігрове повністю контролює простір, змінюючи його відповідно до художніх потреб. Гібридне кіно шукає баланс між цими підходами. Режисер може залишити простір майже незмінним, лише прибравши найбільш явні анахронізми або елементи, що відволікають увагу. Або може здійснити мінімальні, але значущі втручання – змінити розташування окремих предметів, додати чи прибрати джерела світла, організувати колористичну гаму через підбір костюмів персонажів.

Ключовою стає робота зі світлом у реальному просторі. На відміну від павільйонних зйомок, де світло повністю контролюється, робота в реальних локаціях вимагає співпраці з природним освітленням та архітектурними особливостями простору. Режисер та оператор аналізують, як змінюється світло протягом дня, як воно взаємодіє з архітектурою, які тіні створює, як відбивається від різних поверхонь. Вони можуть вибрати певний час доби для зйомки конкретної сцени, виходячи з характеру природного освітлення. Штучне світло, якщо воно використовується, повинно не підмінювати природне, а доповнювати його, зберігаючи відчуття автентичності простору. Часто використовується техніка прихованого освітлення, коли джерела світла розташовуються так, щоб вони здавалися природними елементами простору – лампа на столі, вікно, вуличний ліхтар.

Баланс між контролем та спонтанністю визначає специфіку роботи з простором у гібридному кіно. Режисер визначає ключові точки простору, траєкторії руху персонажів, світлові акценти та композиційні домінанти, але при цьому залишає можливість для проникнення в кадр випадкових елементів

реальності – перехожих, несподіваних звуків, змін освітлення, непередбачених подій. Один з засновників течії італійського неореалізму Вітторіо Де Сіка в «Викрадачах велосипедів» (італ. *Ladri di biciclette*, 1948) використовував римські вулиці та ринки як активного учасника подій. Коли головний герой шукає свій велосипед на величезному ринку краденого, сама просторова організація цього ринку, його хаотичність та лабіринтна структура стають втіленням безнадійності пошуків. В. Де Сіка не контролював кожен елемент цього простору, але організував зйомку так, щоб реальність ринку говорила сама за себе. Цей підхід вимагає від режисера гнучкості та готовності коригувати початковий план відповідно до того, що пропонує реальність.

Організація руху в реальному просторі також має свою специфіку. Режисер повинен дослідити логіку цього простору – як люди природно переміщуються в ньому, де знаходяться основні траєкторії руху, які перешкоди та вузли існують. Хореографія руху персонажів повинна відповідати цій природній логіці простору, інакше буде втрачено відчуття автентичності. Водночас режисер організовує рух так, щоб він мав драматургічний зміст – наближення та віддалення персонажів, їхнє розташування в кадрі, їхня взаємодія з елементами простору.

Робота з межами та порогами простору набуває особливого значення. Двері, вікна, коридори, сходи – ці лімінальні зони стають місцями переходу не лише фізичного, а й між різними модусами кінематографічного висловлювання. Режисер може використовувати ці зони для маркування переходів між документальними та ігровими епізодами, між зовнішнім та внутрішнім світом персонажа, між різними часовими пластами. Вікно, наприклад, може функціонувати як рамка в рамці, створюючи композиційну глибину та одночасно маркуючи відмінність між внутрішнім простором, де відбувається ігрова дія, та зовнішнім світом, що зберігає документальну непередбачуваність.

Топографічна пам'ять простору стає режисерським інструментом. Не менш відомий італійський неореаліст Роберто Росселліні у «Римі, відкритому місті» (італ. *Roma, città aperta*, 1945) працює з руїнами післявоєнного Рима, які не просто документують історичний момент, а створюють емоційний та ідеологічний контекст. Зруйновані будинки, покалічені вулиці, сліди бомбардувань – цей простір одночасно свідчить про реальні події та функціонує як візуальна метафора. Р. Росселліні знімає езекуцію священика на тлі римських пагорбів на світанку, і цей простір з його історичною глибиною надає сцені вселенського звучання. Реальна топографія Рима з його шарами історії стає частиною кінематографічного висловлювання про трагедію війни та гідність опору.

Звукова організація простору не менш важлива за візуальну. Кожен реальний простір має свій «звуковий пейзаж» – унікальне поєднання звуків, що його характеризують. Режисер повинен вирішити, наскільки зберігати цей природний звуковий ландшафт. Повне збереження створює документальний ефект присутності, але може заважати розумінню діалогів або створенню потрібної емоційної атмосфери. Повне очищення звукового середовища наближає фільм до студійного звучання, втрачаючи автентичність. Гібридний підхід передбачає селективну роботу зі звуком – збереження характерних звуків простору на потрібному рівні, очищення звукового середовища для ключових діалогів, додавання звукових елементів, що підсилюють емоційну виразність, але залишаються в межах реалістичної правдоподібності.

Темпоральність та часова організація: час як художній матеріал

Час у гібридному кіно має складну, багатошарову природу, що принципово відрізняється від лінійної часової організації класичного наративного кіно. Режисер працює одночасно з кількома часовими пластами: реальним часом зйомки та життя перед камерою, часом події або історичного

моменту, який реконструюється або документується, часом монтажу, що створює власний ритм та тривалість, та часом глядацького сприйняття, який може не збігатися з жодним з попередніх. Ця множинність темпоральних вимірів створює специфічне відчуття часу в гібридному кіно, де документальна тривалість співіснує з драматургічною компресією, а фізіологічний час спостереження переплітається з психологічним часом переживання.

Тривалість кадру стає одним з ключових інструментів темпоральної організації. На відміну від класичного ігрового кіно з його динамічним монтажем, гібридне кіно часто використовує довгі кадри, які дозволяють глядачеві відчувати реальний час події, побачити процес у його природній тривалості, а не лише кульмінаційні моменти. Аргентинський режисер Лісандро Алонсо у «Ліверпулі» (англ. *Liverpool*, 2008) використовує статичні кадри тривалістю кілька хвилин, в яких час ніби сповільнюється до стану майже медитативного спостереження. Глядач бачить не лише фігуру моряка на палубі танкера, а й мікрорухи реальності – зміну освітлення, рух хвиль, ледь помітні зміни пози персонажа. Це сповільнення темпу стає художнім прийомом, що наближає кіно до документального спостереження, але водночас створює особливий емоційний стан.

Таке використання тривалого кадру вимагає від режисера особливої уваги до того, що відбувається в кожен момент існування кадру. У класичному монтажному кіно кадр існує як елемент більшої структури, його значення формується через зіставлення з іншими кадрами. У гібридному кіно з його довгими кадрами кожен кадр стає самодостатнім світом, де має розгортатися власне життя, власна динаміка. Режисер повинен організувати внутрішню драматургію кадру – зміни світла, рух персонажів, еволюцію емоційного стану, трансформацію простору. Це вимагає ретельного планування, але також

готовності прийняти непередбачувані елементи, що виникають під час тривалої зйомки.

Робота з довгими кадрами також пов'язана з питанням глядацької уваги та сприйняття. Режисер повинен розуміти, що довгий кадр працює інакше, ніж швидкий монтаж. Він не захоплює увагу через динаміку зміни образів, а створює простір для споглядання, роздуму, занурення. Це вимагає від режисера довіри до глядача, віри в те, що глядач готовий витримати повільний темп, знайти в ньому власні смисли. Водночас режисер має організувати кадр так, щоб він не перетворювався на порожнє очікування – навіть у мінімалістичному кадрі має відбуватися щось значуще, хай навіть це «щось» є дуже тонким, ледь помітним.

Монтажний ритм у гібридному кіно балансує між плинністю документального спостереження та драматургічною динамікою. Режисер може використовувати еліпси для пропуску нерелевантних моментів, але при цьому зберігає відчуття безперервності та природності часового потоку. На відміну від класичного монтажу, що приховує свою присутність і створює ілюзію безшовної реальності, монтаж у гібридному кіно часто експонує свою роботу, дозволяючи глядачеві відчути стрибки у часі, розриви, пропуски.

Важливим є співвідношення між часом дії та часом спостереження. У документальному кіно ці два часи часто збігаються – камера спостерігає за подією в реальному часі її розгортання. В ігровому кіно час дії конструється через монтаж, і тривалість показу події може радикально відрізнятись від її «реальної» тривалості в світі фільму. Гібридне кіно працює з обома цими підходами, створюючи складну темпоральну тканину. Режисер вирішує для кожної сцени, наскільки близько час показу має відповідати часу дії. Для сцен, де важлива фізична тривалість процесу, режисер може обрати майже повне

співпадіння. Для сцен, де важлива інформація або емоційна динаміка, він може використати компресію часу через монтаж.

Ритм гібридного кіно часто визначається не стільки драматургічною структурою з її наростанням напруги до кульмінації, скільки ритмами самого життя, що спостерігається. Режисер шукає «дихання» фільму, його природний ритм, що впливає з ритмів життя персонажів, з ритмів простору, з темпоральних паттернів культури або соціальної групи. Це може бути циклічний ритм повторюваних дій, поступове уповільнення або прискорення, пунктирний ритм переривчастих подій. Режисер налаштовується на ці природні ритми та організовує темпоральну структуру фільму відповідно до них, а не накладає зовнішню драматургічну схему.

Робота з паузами та тишею стає важливим елементом темпоральної організації. У класичному наративному кіно кожен момент повинен просувати історію вперед, нести інформацію або розвивати характер. У гібридному кіно паузи та моменти бездії стають рівноправними елементами темпоральної структури. Ці моменти дозволяють глядачеві відчутти реальність часу, його плинність, його вагу. Бельгійська режисерка Шанталь Акерман у «Жанні Дільман, набережна Комерції 23, Брюссель 1080» (фр. *Jeanne Dielman, 23, quai du commerce, 1080 Bruxelles*, 1975) показує паузи між діями, моменти очікування, проміжки, коли героїня просто сидить за столом або дивиться у вікно. Ці паузи не є «порожніми» – в них розкривається психологічний стан персонажа, в них накопичується напруга. Режисерка тут працює з темпоральністю на рівні мікроподій – ледь помітних змін у позі, виразі обличчя, напрузі тіла.

Темпоральність гібридного кіно часто пов'язана з роботою пам'яті та суб'єктивного переживання часу. Режисер може відходити від лінійної хронології, переплітаючи різні часові пласти – минуле та теперішнє, спогади та

актуальні події. Ці переходи можуть бути чітко маркованими через монтаж та зміну візуального стилю, або можуть бути плинними, де межа між часами розмивається. Така темпоральна організація відображає те, як функціонує людська свідомість, де минуле постійно проникає в теперішнє, де час не лінійний, а багатосаровий.

Режисер також працює з темпоральними контрастами всередині фільму. Сцени швидкої дії можуть змінюватися сценами повільного споглядання, створюючи ритмічну структуру, що тримає глядацьку увагу через варіативність темпу. Ці зміни темпу можуть відображати емоційний стан персонажів, драматургічні повороти або просто створювати естетичний ефект. Важливо, щоб ці контрасти були органічними, виправданими внутрішньою логікою фільму, а не виглядали як довільні стилістичні вправи.

2.3. Робота з актором: між грою та буттям

Робота з актором у гібридному кіно має дуже велике значення оскільки режисер повинен знайти баланс між професійною акторською грою та природністю поведінки, між створенням персонажа та проживанням себе перед камерою. Ця проблема ускладнюється тим, що в гібридному кіно часто поєднуються професійні актори та непрофесійні виконавці, люди, які грають самих себе або близькі до себе ролі. Режисер тут виступає не стільки як керівник акторів, скільки як організатор зустрічі між людиною та камерою, між реальністю досвіду та його кінематографічною репрезентацією.

Традиційно в теорії кіно існує розрізнення між двома підходами до акторської роботи: «тип» та «гра». Перший підхід передбачає використання людини з виразною зовнішністю та природною поведінкою, яка не грає роль, а

просто існує перед камерою. Другий підхід передбачає професійну акторську роботу з побудовою характеру, внутрішнього життя персонажа, трансформацією себе в іншого. Гібридне кіно часто працює в проміжній зоні між цими підходами або свідомо їх змішує, створюючи ситуації, де професійний актор повинен грати «природно», а непрофесійний виконавець – створювати складний характер.

Р. Росселліні розробив особливий метод роботи з акторами, що став впливовим для всього подальшого гібридного кіно. Він поєднував у своїх фільмах професійних акторів та непрофесіоналів, причому часто актори грали ролі, близькі до їхнього реального соціального становища. Від непрофесіоналів він не вимагав «гри» в традиційному сенсі – він створював ситуації, в яких вони могли поводитися природно, використовуючи власний досвід та манеру поведінки. Від професійних акторів він вимагав не демонстрації техніки, а емоційної правди, живої реакції на обставини. Часто він не давав акторам повний сценарій, інформуючи їх про розвиток сюжету частинами, щоб їхні реакції були більш спонтанними [20, с. 112].

Цей метод вимагає від режисера особливої чутливості до того, що відбувається на знімальному майданчику. Режисер повинен вміти розпізнати момент справжності, коли актор або непрофесійний виконавець досягає стану автентичної присутності перед камерою. Це не завжди відбувається в перших дублях – іноді потрібно багато спроб, щоб людина звикла до камери, розслабилася, забула про зйомку. Іноді, навпаки, найкраща природність досягається в першому дублі, коли виконавець ще не встиг почати «грати». Режисер повинен бути уважним до цих нюансів і знати, коли зупинитися, коли продовжити пошук.

Питання дистанції між актором та персонажем стає центральним у гібридному кіно. У класичному ігровому кіно актор створює персонажа,

відмінного від себе, використовуючи техніки перевтілення або відчуження. У документальному кіно людина перед камерою залишається собою, хоча і усвідомлює присутність камери. У гібридному кіно ця дистанція стає змінною величиною, що може коливатися від повного злиття до повної відокремленості.

П. Кошта працює з мешканцями лісабонських нетрів, які грають версії самих себе. Ванда Дуарте у «У кімнаті Ванди» грає Ванду, наркозалежну жінку, якою вона є в реальності. Але це не документальне спостереження – П. Кошта ретельно вибудовує кожен кадр, організовує дії, часом знімає одну сцену десятки разів. Ванда тут одночасно і є собою, і грає себе, і створює художній образ. Ця множинність ідентичностей, це балансування між буттям та грою створює особливу глибину та амбівалентність образу. Режисер тут працює з тонкою межею – він не хоче, щоб виконавець просто відтворював свою повсякденну поведінку, але він також не хоче перетворити його на актора, який «грає» себе. Потрібен третій стан – усвідомлена присутність, коли людина залишається собою, але організовує свою поведінку відповідно до потреб сцени.

Режисер у роботі з непрофесійними виконавцями часто стикається з проблемою саморефлексії – людина перед камерою усвідомлює, що її знімають, і починає «грати» уявлення про себе або про те, чого від неї очікують. Подолання цієї саморефлексії, досягнення стану природної присутності стає однією з головних задач. Існує кілька стратегій для цього: знімати багато матеріалу, даючи виконавцям час звикнути до камери; створювати неформальну атмосферу на знімальному майданчику, де зйомка не відчувається як офіційна подія; використовувати приховану камеру або телеоб'єктиви, щоб виконавець не відчував постійного спостереження; не повідомляти виконавцям точний момент початку зйомки, фіксуючи їхню природну поведінку в моменти підготовки.

Британський режисер Кен Лоуч використовує комбінацію цих підходів. Він створює неформальну атмосферу, знімає багато матеріалу, часом не повідомляє виконавцям, коли саме починається зйомка. У його фільмах, таких як «Кес» (англ. *Kes*, 1969) та «Я, Деніел Блейк» (англ. *I, Daniel Blake*, 2016), професійні актори та непрофесіонали працюють пліч-о-пліч, і режисер досягає того, що їхні різні підходи до виконання гармонізуються, створюючи єдину тканину фільму. Професійні актори вчаться природності у непрофесіоналів, а непрофесіонали переймають від акторів структурованість та усвідомленість дії.

Робота з професійними акторами в гібридному кіно також має свою специфіку. Режисер часто вимагає від них відмови від звичних технік, зменшення інтенсивності гри, уваги до дрібних, повсякденних деталей поведінки. Актори в гібридному кіно повинні не «зображати» емоції, а проживати їх, не «демонструвати» характер, а існувати в ньому. Це вимагає особливої уваги до фізичності, до тілесності персонажа. Брати Дарденн у роботі з акторами наполягають на точності фізичних дій, на реалістичності побутової поведінки. Вони проводять довгі репетиції, під час яких актори вивчають реальні робочі процеси, звикають до фізичних навантажень, опановують специфічні навички. Ця підготовча робота створює в акторів відчуття автентичності, яке потім проявляється на екрані.

Режисер може використовувати реальний досвід актора для побудови персонажа. Він просить актора розповісти про власний досвід, схожий на досвід персонажа, і включає елементи цієї розповіді у фільм. Це може бути конкретна історія, манера говорити, жест, емоційна реакція. Така робота розмиває межу між документальним та ігровим, між реальним досвідом та його художнім відтворенням. Актор тут стає співавтором персонажа, вносячи у нього частину себе [87].

Важливим елементом роботи є організація діалогів та мови. У гібридному кіно діалоги часто менш відшліфовані, ніж у класичному ігровому кіно. Вони містять повтори, заїкання, незакінчені фрази, паузи – все те, що характеризує реальну мову. Режисер може дозволяти акторам імпровізувати діалоги, зберігаючи лише загальну структуру розмови та ключові інформаційні моменти. Це створює відчуття живої, спонтанної комунікації, де актори справді слухають один одного та реагують на почуте, а не просто відтворюють завчені репліки.

Фізична взаємодія між виконавцями також організовується інакше, ніж у класичному кіно. Замість детальної хореографії кожного руху режисер може створювати загальну структуру взаємодії, дозволяючи акторам знаходити конкретні форми цієї взаємодії самостійно. Обійми, дотики, бійки знімаються з документальною безпосередністю, зберігаючи непередбачуваність та спонтанність реального фізичного контакту. Це вимагає від режисера довіри до акторів та готовності прийняти те, що виникає в процесі зйомки, навіть якщо це відрізняється від початкового плану.

Особливу категорію становить робота з дітьми. Діти-актори часто природно поєднують елементи гри та буття, вони менш схильні до саморефлексії та штучності перед камерою. Режисер використовує цю природність, створюючи для дітей ігрові ситуації, в яких вони можуть поводитися спонтанно. Іранський режисер Аббас Кіаростамі працював з дітьми-непрофесіоналами, створюючи для них прості, зрозумілі завдання та дозволяючи імпровізувати в межах цих завдань, що особливо помітно у фільмах «Де будинок друга?» (перс. خانه دوست کجاست؟) 1987 року та «Домашня робота» (перс. شب مشق) 1989 року. Він знімав багато дублів, не висловлюючи оцінок, щоб діти не відчували тиску очікувань. Найкращі моменти часто виникали, коли діти забували про камеру і поводитися природно.

Етичні питання роботи з непрофесійними виконавцями набувають особливої ваги. Режисер несе відповідальність за людей, яких він знімає, особливо коли вони відкривають травматичний досвід або інтимні аспекти свого життя. Це вимагає встановлення довгострокових відносин, де зйомка не є одноразовою екстракцією матеріалу, а стає частиною тривалої взаємодії. Режисер може відмовитися від сцени, якщо відчуває, що вона занадто болісна для виконавця, або зупинити зйомку, якщо бачить справжній дистрес. Показ готового фільму героям, обговорення з ними їхньої репрезентації стає важливою частиною процесу, навіть якщо остаточні рішення залишаються за режисером.

Врешті, робота з виконавцями у гібридному кіно вимагає від режисера здатності бачити і цінувати непередбачуваність, випадковість, моменти справжнього життя, що проривається крізь структуру сценарію та режисерський план. Найкращі моменти часто виникають не за планом, а як результат зустрічі між режисерським задумом та живою реальністю людини перед камерою. Саме в такому контексті проявляється **феноменологія похибки** — принцип, за якого випадкові жести, паузи, технічні недосконалості, порушення композиції чи непередбачувані реакції героя сприймаються не як помилки, а як ознаки автентичності екранної реальності. Такі «похибки» створюють ефект безпосередньої присутності життя в кадрі та стирають межу між документальним спостереженням і художньою конструкцією. Режисер повинен бути достатньо гнучким, щоб розпізнати ці моменти та зберегти їх, навіть якщо вони не цілком відповідають початковому задуму. Ця відкритість до реальності, до того, що пропонує життя, стає фундаментальним принципом роботи у гібридному кіно. Феноменологія похибки у контексті експериментального кінопроцесу та гібридних екранних практик концептуалізується через аналогію з класичною та квантовою фізикою, де похибка розглядається не як деструктивний шум чи дефект фіксації, а як іманентна онтологічна властивість

пізнання та репрезентації реальності. В межах методологічного інструментарію дисертаційного дослідження цей термін експлікує момент розладнання звичної екранної міметичності, що корелює з фізичним принципом невизначеності: сам акт режисерського спостереження та інструментального втручання неминуче деформує «чисту» дійсність, трансформуючи випадкові артефакти, оптичні аберації чи збої в акторській репрезентації на нові смислові кванти авторського бачення. Таким чином, замість редукції випадкового, феноменологія похибки фіксує перехід від лінійної детермінованості класичного наративу до термодинамічної ентропії складного кінематографічного образу, де саме відхилення від норми (похибка) стає точкою зсуву, яка породжує нову художню структуру на перетині документального та ігрового просторів.

2.4. Атмосфера, тональність та режисерський почерк у гібридному кіно

Гібридне кіно ставить перед режисером фундаментальне питання про природу відношення між життям та його кінематографічним відображенням. Якщо в традиційному ігровому кіно режисер конструює реальність за законами драматургії, а в класичному документальному фіксує її через позицію стороннього спостерігача, то гібридні форми вимагають іншого модусу присутності: режисер стає не творцем чи хроністом, а медіумом, через якого життя саме артикулює себе в кінематографічну форму. Атмосфера, тональність та режисерський почерк у такому контексті виявляються не технічними параметрами стилю, а фундаментальними способами організації проникнення життя всередину фільму, де балансування між контролем та відкритістю, між інтенцією та прийняттям стає самою сутністю режисерської роботи.

Інтеграція теоретичного доробку французького філософа Моріса Мерло-Понті трансформує дослідницьку оптику в площину глибинної кінофеноменології. Це дозволяє пояснити, чому гібридне кіно так сильно впливає на глядача: воно апелює не до раціонального аналізу «правда/вигадка», а до тілесного досвіду та відчуття присутності.

Феноменологічне розуміння кінематографічного досвіду, розвинене М. Мерло-Понті, дозволяє розглядати фільм не як пасивну репрезентацію реальності, а як особливий модус її актуальної присутності. Філософ стверджував, що кіно створює не просто зображення світу, а сам світ як горизонт можливого досвіду [59, с. 58]. У цьому процесі тілесність глядача вступає у резонанс із тілесністю екранних об'єктів:

«Кінематографічна драма, так би мовити, є більш деталізованою, ніж драми реального життя: вона розгортається у світі, що є точнішим за реальний світ. Проте, зрештою, саме сприйняття дозволяє нам зрозуміти сенс кіно. Фільм не мислиться; він сприймається» [59, с. 58].

У гібридному кіно ця феноменологічна присутність набуває особливої інтенсивності саме тому, що межа між реальним та сконструйованим стає проникною: глядач не може остаточно визначити, чи те, що він бачить, є документальною фіксацією чи режисерською постановкою, і ця невизначеність змушує його звернутися до безпосереднього проживання того, що відбувається на екрані. Атмосфера в такому випадку народжується не з акумуляції стилістичних прийомів, а з якості присутності реальності у кадрі — з того, наскільки режисер зумів не нав'язати життю готову форму, а дозволити йому виявити свою власну темпоральність, ритм, емоційну текстуру.

Ця якість присутності вимагає від режисера особливої етичної позиції, яку можна назвати **«вдячним спостереженням»**. На відміну від експлуаторського погляду, що перетворює реальність на матеріал для

маніпуляції, або від позитивістського документування, що прагне до ілюзії об'єктивності, вдячне спостереження визнає автономію того, що спостерігається, і розуміє акт кінозйомки як привілей бути свідком життя, а не як право володіти ним. Ця етична установка безпосередньо формує атмосферу фільму: коли режисер не намагається підкорити собі життя, не насилує його драматургічними схемами, не примушує реальність підтверджувати заздалегідь сформульовані тези, тоді в кадрі з'являється простір для несподіваного, для того, що не може бути запланованим. Саме цей простір і створює специфічну атмосферу гібридного кіно — відчуття, що фільм не тільки розповідає про життя, а й дозволяє йому відбуватися безпосередньо в часі кінематографічного досвіду.

Концепція **тональності** у кінознавстві традиційно пов'язана з емоційним забарвленням фільму, його настроєм, але в контексті гібридного кіно вона набуває глибшого значення. Якщо **тон** означає конкретне емоційне забарвлення окремого епізоду чи сцени, то **тональність** — це інтегральна якість всього фільму, спосіб, у який режисер організовує відношення між різними емоційними регістрами, між серйозністю і легкістю, між драматизмом і буденністю, між близькістю і дистанцією [65, с. 157]. У гібридному кіно тональність визначається не наперед як стилістичний параметр, а народжується в процесі взаємодії режисера з матеріалом реальності: вона залежить від того, наскільки режисер здатний розпізнати власну тональність життя в кожному конкретному моменті і відповісти на неї кінематографічними засобами, не нав'язуючи життю чужої інтонації.

Ця здатність розпізнавати і відповідати на тональність життя вимагає від режисера особливої уваги — не лише візуальної, а й акустичної, пластичної, темпоральної. Життя володіє власною музикальністю: ритмом рухів людей у просторі, темпом їхньої мови, паузами в розмовах, звуковою текстурою місць.

Коли режисер уважно дивиться і слухає, не проектуючи на реальність власні очікування, а дозволяючи їй самій артикулювати свої ритми і темпи, тоді тональність фільму стає не нав'язаною ззовні, а виросою з самого матеріалу. Цей процес можна порівняти з музичним настроюванням інструмента: режисер не створює тональність, а знаходить ту частоту, на якій реальність починає резонувати сама з собою, виявляючи свою внутрішню гармонію чи дисонанс.

Режисерський почерк у такому контексті виявляється не як набір повторюваних прийомів чи впізнаваних стилістичних жестів, а як специфічний спосіб організації відношення між контролем і відкритістю, між структуруванням і прийняттям.

Традиційна теорія авторського кіно, сформульована Ф. Трюффо та критиками часопису «Кайє дю сінема» (фр. *Cahiers du Cinéma*), розглядає режисерський почерк через призму абсолютного контролю. Згідно з цією концепцією, автор — це не просто технічний виконавець, а митець, який володіє всіма аспектами кінематографічного виробництва і впроваджує власне бачення через усі рівні фільму. Ф. Трюффо наголошував: «Французькі кінематографісти — і так сталося (цікавий збіг), що вони є саме авторами, які часто самі пишуть діалоги, а деякі з них самостійно вигадують історії, які згодом ставлять. Що ж, я не вірю в можливість мирного співіснування "традиції якості" та "авторського кіно"» [Error! Reference source not found., с. 8].

Однак гібридне кіно пропонує інше розуміння авторства: режисер-автор — це не той, хто контролює, а той, хто володіє унікальною здатністю балансувати між структуруванням і відкритістю, між наміром і прийняттям того, що приносить сам процес. Режисерський почерк тут виявляється не через те, що режисер робить з матеріалом, а через те, як він дозволяє матеріалу бути, як він створює умови для того, щоб життя могло виявити себе у всій своїй непередбачуваності і складності.

Інструментарій досягнення цього балансу поєднує технічні, методологічні та етичні аспекти режисерської роботи. Технічно це може виявлятися в виборі камери і оптики, що дозволяють знімати тривалими планами без монтажного втручання, створюючи неперервний часовий потік, в якому може відбутися несподіване; це може бути рішення про мінімальне освітлення, яке зберігає природну світлову атмосферу місця замість створення штучної кіноосвітленості; це може бути вибір на користь синхронного звуку замість дубляжу, що зберігає акустичну текстуру реального простору. Методологічно це виявляється в особливому режимі роботи з акторами і неакторами, де репетиції не фіксують остаточний варіант дії, а створюють поле можливостей, в межах якого може відбутися імпровізація; де режисер не диктує інтерпретацію ролі, а створює ситуацію, в якій актор може виявити власне розуміння персонажа; де знімальний процес організовується не як виконання детального плану, а як дослідження, в якому кожен новий дубль може відкрити щось несподіване.

Але найважливішим є етичний вимір цього інструментарію: режисер має культивувати в собі здатність до уважного слухання і спостереження, яка передує будь-якому технічному чи методологічному рішення. Ця здатність не є природною даністю — вона вимагає дисципліни, практики, свідомого відмовлення від позиції всевладного деміурга на користь позиції уважного свідка.

Французький антрополог і кінорежисер Жан Руш, один із фундаторів методу *cinéma vérité*, пропонує концепцію «спільної антропології» (фр. *anthropologie partagée*). У цій моделі той, хто знімає, і той, кого знімають, стають рівноправними співучасниками створення сенсу [44, с. 18]. Ж. Руш наголошував, що камера не має бути «невидимою мухою на стіні», навпаки —

вона повинна виступати активним інструментом, що створює простір для діалогу:

«Він розвиває тезу про те, що існує культурна аналогія між тим, хто знімає, і танцюристом у стані транс; ця аналогія розгортається як "кіно-транс" того, хто фіксує на плівку транс іншого. Подальший перегляд відзнятого матеріалу стає настільки потужною провокацією, що люди знову впадають у стан транс. Жан Руш прагне показати, як такий вид співучасті та рефлексивності переосмислює ролі спостерігача та об'єкта спостереження, перетворюючи їх на етнодіалог» [44, с. 19].

Ця етика співучасті безпосередньо визначає атмосферу, тональність і режисерський почерк фільму. Атмосфера народжується з якості присутності режисера на знімальному майданчику: чи він створює простір довіри і відкритості, чи він здатний розпізнати момент, коли життя саме пропонує щось цінне, чи він має сміливість відмовитися від запланованого на користь несподіваного. Тональність визначається тим, як режисер відповідає на емоційну текстуру моменту: чи він нав'язує матеріалу заздалегідь визначений емоційний реєстр, чи він дозволяє кожному епізоду знайти свою власну інтонацію, чи він здатний утримувати в фільмі одночасно різні, іноді суперечливі емоційні виміри. Режисерський почерк виявляється через специфічний спосіб організації цього балансу: один режисер може більше схилитися до структурування, створюючи чіткі рамки, в межах яких життя може виявляти себе; інший — до максимальної відкритості, мінімізуючи втручання і довіряючи процесу; третій — до постійного коливання між цими полюсами, створюючи динамічну напругу між контролем і відпусканням.

Важливо розуміти, що ця відкритість до життя не означає пасивності чи відмови від режисерської відповідальності. Навпаки, вона вимагає надзвичайно активної, хоча й специфічної форми присутності: режисер має бути постійно

уважним до того, що відбувається, має володіти здатністю швидко розпізнавати значущі моменти, має мати сміливість приймати рішення в умовах невизначеності, має вміти створювати структури, що підтримують життя замість того, щоб обмежувати його. Це вимагає не меншої майстерності, ніж традиційна режисура тотального контролю, але майстерності іншого типу — не майстерності володіння, а майстерності прийняття, не майстерності примусу, а майстерності запрошення.

Висновки до розділу II

Підсумовуючи дослідження режисерського інструментарію в гібридному кіно, можна стверджувати, що сучасна екранна культура формує принципово нову парадигму творчості, де традиційні межі між документальним і ігровим втрачають свою категоричність. Режисер у цьому контексті постає не просто як оповідач, а як архітектор складних медіальних конструкцій та медіатор між різними типами реальності — фактичною та сконструйованою, матеріальною та цифровою. Така онтологічна множинність вимагає від митця особливої концептуальної гнучкості та здатності мислити кінематографічну форму як відкриту систему, що перебуває в стані постійної трансформації. При цьому технологічні рішення, такі як вибір між плівкою та цифрою або використання певного типу освітлення, набувають статусу художніх кроків, що безпосередньо визначають онтологічний статус зображення.

Просторова організація в гібридному кінематографі ґрунтується на роботі з автентичними локаціями, які несуть власну соціальну та історичну пам'ять. Режисер не стільки створює простір, скільки відкриває його драматургічний потенціал, балансує між документальним спостереженням та ретельним

вибудовуванням мізансцени. Важливим аспектом стає збереження природної світлової та звукової атмосфери місця, що дозволяє уникнути студійної штучності та зберегти відчуття присутності реального життя. Темпоральна ж організація часто віддає перевагу довгим кадрам, які дозволяють глядачеві відчути фізичну вагу часу та реальну тривалість подій, що наближає художній твір до документального спостереження.

Робота з виконавцями в умовах гібридності вимагає від режисера вміння гармонізувати підходи професійних акторів та непрофесійних учасників. Режисер часто використовує реальний життєвий досвід акторів, дозволяючи їм ставати співавторами персонажів, що остаточно розмиває межу між буттям та грою. Це вимагає відмови від тотального контролю на користь створення ситуацій, у яких можлива імпровізація та спонтанна взаємодія.

Фундаментальною основою режисерського почерку в гібридному кіно стає етика «вдячного спостереження», яка визнає автономію реальності та право життя бути зафіксованим без насильницького підпорядкування драматургічним схемам. Авторство в такому кінематографі виявляється не через набір стилістичних прийомів, а через унікальну здатність балансувати між структуруванням і відкритістю до непередбачуваного. Режисер постає як уважний свідок, який створює умови для того, щоб життя саме артикулювало себе в екранну форму, зберігаючи свою внутрішню музикальність, ритм та емоційну складність. Таким чином, майстерність режисера гібридного кіно полягає не в майстерності володіння матеріалом, а в майстерності його прийняття.

РОЗДІЛ III.

ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПОЄДНАННЯ ІГРОВОГО ТА ДОКУМЕНТАЛЬНОГО У СТРУКТУРІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ТВОРУ НА ПРИКЛАДІ НАУКОВО-ПОПУЛЯРНОГО ФІЛЬМУ «ПОЗА СВІТЛОМ»

3.1. Теоретико-методологічні засади науково-популярного кіно як гібридної моделі пізнання.

Перехід до аналізу практичної складової творчого проєкту вимагає попереднього ґрунтовного розрішення питання про видову природу обраної форми вираження. Науково-популярний фільм у контексті даного дослідження постає не просто як засіб дидактичної трансляції знань, а як специфічне поле аудіовізуального експерименту, де відбувається дифузія документальних та ігрових стратегій. Саме ця «пограничність» виду дозволяє використовувати його як ідеальну методологічну платформу для мета-кінематографічного дослідження, представленого у фільмі «Поза світлом». Символізм назви «Поза світлом» виявляє себе у спробі зазирнути за лаштунки прямого екранного відображення, туди, де жорстка об'єктивність документального кадру розчиняється в художній грі, маркуючи перехід від дидактичної фіксації факту до його авторського переосмислення. Традиційно науково-популярне кіно розглядається крізь призму об'єктивізму, проте його генезис свідчить про глибоку вкоріненість у художню умовність та постійну трансформацію термінологічного значення.

Історично дефініція науково-популярного кіно формувалася на перетині чистої наукової фіксації та просвітницького видовища, еволюціонуючи від

технічного протоколу до складної есеїстичної структури. Ще наприкінці XIX століття піонер кінематографії та документального кіно Болеслав Матушевський у своєму маніфесті «Нове джерело історії» (фр. *Une nouvelle source de l'histoire*, 1898) одним із перших артикулював ідею кінематографа як «об'єктивної пам'яті людства» [58, с. 322–324]. Він наділяв кінокадр статусом беззаперечного історичного доказу, здатного зафіксувати дійсність без суб'єктивних викривлень, притаманних традиційним текстам: «Можна сказати, що анімована фотографія має характер автентичності, точності та прецизійності, що властиві лише їй. Саме очевидні свідчення є правдивими та безпомилковими *par excellence*» [58, с. 323].

У цей період, який можна визначити як етап до-видової фіксації, камера сприймалася як аналог мікроскопа чи телескопа, а головною цінністю була індексальність — безпосередній фізичний зв'язок зображення з реальністю. Проте вже на етапі зародження виду виникла фундаментальна методологічна суперечність: наукова цінність зображення залежала від його «недоторканості», тоді як його зрозумілість та доступність для глядача вимагали монтажної організації, композиційної вивіреності та наративної логіки — тобто інструментів, притаманних ігровому кіно.

Остаточне концептуальне оформлення виду на межі науки та мистецтва відбулося завдяки Жану Пенлеве. Ж. Пенлеве радикально переглянув підхід до наукового фільму, стверджуючи, що він має не лише фіксувати факт, а й конструювати художній образ, здатний викликати емоційну рефлексію [40, с. 131].

Творчість Ж. Пенлеве довела, що гібридизація документального спостереження з сюрреалістичною естетикою не викривлює істину, а робить її осяжною для людського сприйняття.

Протягом десятиліть термін трансформувався: від «культурфільму» (Kulturfilm) 1930-х років, що мав на меті візуальну освіту мас, до дидактичного об'єктивізму 1950-х – 1970-х років, де панував анонімний «голос Бога» (voice-over), а ігровий елемент зводився до сухої ілюстрації. Проте у сучасній теорії аудіовізуального мистецтва науково-популярний фільм тяжіє до того, що Б. Ніколс визначає як «експозиційний» та «рефлексивний» модули документалістики. Він не просто резентує реальність, він її інтерпретує, вибудовуючи складну систему аргументації [64, с. 43]. Така структура наративу неминуче призводить до використання ігрових стратегій, оскільки автор змушений «конструювати» знання, щоб зробити його видимим. У проєкті «Поза світлом» цей синтез постає як онтологічна характеристика: ігрове та документальне існують у стані постійного взаємообміну. Це зумовлено насамперед необхідністю візуалізації невидимого. Оскільки кінознавче дослідження часто оперує теоретичними концептами або внутрішніми станами творця, метод реконструкції стає головним інструментом заповнення «документальних прогалин». Будь-яка реконструкція за своєю суттю є ігровою дією, що використовує акторську пластику, декорації та світлову партитуру для досягнення документального (наукового) висновку.

Більше того, драматургія пізнання у фільмі сама по собі є ігровим процесом. Процес наукового пошуку у стрічці «Поза світлом» має свого протагоніста — це фігура автора-дослідника, чий погляд структурує оповідь за законами драми, перетворюючи аналіз кінотекстів Дж. Панагі, А. Серра чи В. Васяновича на динамічний шлях відкриттів.

Сучасна постмодерна трансформація виду легітимізує перформативність та суб'єктивність: автор не просто повідомляє факти, а стає учасником процесу пізнання в реальному часі. Таким чином, у творчому проєкті «Поза світлом» науково-популярна форма трансформується у гібридну модель дослідження, яка

не лише розповідає про кіно, а й демонструє його механізми «в дії», використовуючи ігровий метод як каталізатор для виявлення документальної правди про природу зображення. Якщо на початку свого шляху науково-популярний фільм визначався як «об'єктивна фіксація знання», то в межах практичної роботи він трактується як суб'єктивна аудіовізуальна рефлексія, де межа між архівним кадром (фактом) та авторською постановкою (враженням) свідомо стирається. Цей синтез дозволяє сформулювати концептуальну рамку розділу: кіно як «вхоплене світло», що виникає на перетині об'єктивної фіксації та суб'єктивної волі режисера, залишаючи за межами кадру все те, що перебуває поза межами нашого пізнання.

Важливим аспектом у розумінні гібридної природи науково-популярного кіно є концепція «**креативної обробки дійсності**», яку ще у 1930-х роках запропонував фундатор документалістики Дж. Грірсон [47, с. 90–92]. Хоча Дж. Грірсон апелював до соціальної документалістики, його теза про те, що кіно не може бути простим дзеркалом реальності, стала наріжною для науково-популярного виду кіно. [47, с. 148]. В межах проєкту «Поза світлом» ця «креативна обробка» виходить за межі ілюстративності та перетворюється на інструмент деконструкції. Робота спирається на ідею, що наукове знання в аудіовізуальному творі не існує автономно від художньої форми; воно народжується саме в момент зіткнення сухого факту з режисерським баченням, де гра стає не антиподом правди, а специфічним методом її оприявлення.

Додатково варто звернути увагу на роль **мета-нарративу**, що є характерним для сучасних зразків *ciné-science*. Якщо класичне науково-популярне кіно прагнуло приховати присутність камери та автора задля створення ілюзії «чистої об'єктивності», то в цьому дослідженні свідомо обирається шлях рефлексивної дидактики.

Це корелюється з думкою теоретика Пола Артура, який зазначав, що в есеїстичному кіно процес пізнання є важливішим за сам результат [33, с. 1–5]. Дослідник підкреслює, що такий підхід докорінно змінює структуру фільму, перетворюючи його на динамічне дослідження: «Есе, однак, припускає, що те, про що воно нам розповідає, і порядок, у якому це повідомляється, могли б обрати зовсім інший шлях; що це одна з кількох можливих версій тієї самої концепції» [33, с. 1–5].

Структура фільму-дослідження побудована таким чином, що наукова інформація подається не як догма, а як відкрите питання, де глядач запрошений до співучасті у процесі монтажного поєднання архіву, реконструкції та живого спостереження.

Така методологічна установка дозволяє переосмислити етичну складову використання ігрових методів у науковому контексті. Синтез, який пропонується, не є маніпулятивним за своєю суттю, оскільки він не видає вигадку за документ. Навпаки, через оголення прийомів реконструкції та акцентування на «не-невинності» зображення, фільм досягає вищого рівня гносеологічної чесності. Ігрові стратегії тут виконують роль «лабораторного середовища», у якому об'єкти кінотеорії — від методів Дж. Панагі до антропологічних спостережень — проходять перевірку на життєздатність у сучасному екранному просторі. Таким чином, науково-популярний фільм стає не просто звітом про проведене дослідження, а самим дослідженням, що розгортається безпосередньо в часі його перегляду.

3.2. Деконструкція «кінематографічної невинності»: від Люм'єрів до свідомої реконструкції

Поняття «кінематографічної невинності» в цьому дослідженні пов'язується з раннім етапом розвитку кіно, коли зображення сприймалося як безпосереднє відображення реальності, не обтяжене усвідомленням власної умовності. Цей стан, який умовно можна визначити як до-рефлексивний, ґрунтується на вірі в індексальну природу кінематографічного образу, тобто його прямий фізичний зв'язок із зафіксованим об'єктом. Саме тому ранні фільми братів Люм'єрів часто інтерпретуються як прояв «чистої» документальності, де камера виступає як нейтральний реєстратор подій. Проте така інтерпретація є радше історіографічним конструктом, ніж адекватним описом реальних практик.

Як свідчать дослідження раннього кіно, навіть найперші кінематографічні зйомки містили елементи інсценізації, повторення та організації дії в кадрі [42]. Відомий приклад із «Виходом робітників із фабрики» демонструє, що сама подія була частково скоординована для камери, а отже — вже на цьому етапі відбувається взаємодія документального та ігрового. Таким чином, «невинність» кінематографа є не емпіричним фактом, а ретроспективною ідеалізацією, яка ігнорує первинну гібридність медіуму. У цьому контексті доречно згадати концепцію «кіно атракціонів» Т. Ганнінга, де раннє кіно розглядається не як прозоре вікно у світ, а як форма демонстрації, що апелює до глядача через ефект показу [21, с. 62–69].

Деконструкція цього міфу стає ключовим етапом у розвитку кінематографічної мови. Вже у 1920-х роках радянський монтаж (С. Ейзенштейн, Дз. Вертов) радикально підважує уявлення про об'єктивність зображення, демонструючи, що значення виникає не у самому кадрі, а у їх зіставленні [83, с. 103]. Особливо показовою є позиція Дз. Вертова, який, з одного боку, проголошує ідею «кіно-ока» як інструмента пізнання реальності, а з іншого — активно використовує монтажні та постановочні прийоми для

досягнення цього ефекту [83, с. 88]. Таким чином, вже на цьому етапі стає очевидним, що документальність у кіно не є природною властивістю, а результатом складної конструкції.

Подальший розвиток кінематографа лише поглиблює цю тенденцію. У неореалізмі та *cinéma vérité* виникає прагнення повернутися до «автентичності» через мінімізацію постановки, проте навіть ці підходи не позбавлені елементів режисерського втручання.

Ця логіка безпосередньо пов'язана з практикою **реконструкції**, яка займає особливе місце у гібридному кіно [38, с. 42]. Реконструкція, на відміну від традиційної інсценізації, не прагне замаскувати свою умовність, а навпаки — підкреслює її. Вона функціонує як інструмент дослідження, що дозволяє відтворити події або стани, недоступні для безпосередньої фіксації. У цьому сенсі реконструкція виступає як метод пізнання, який поєднує у собі аналітичну точність і художню виразність. Важливо, що її ефективність ґрунтується не на ілюзії достовірності, а на усвідомленні глядачем її сконструйованого характеру.

З філософської точки зору цей перехід можна інтерпретувати через категорію **кризи репрезентації**, характерну для сучасної гуманітаристики. Як зазначає Ганс-Георг Гадамер у своїй фундаментальній праці «Істина і метод», будь-яке розуміння є за своєю суттю інтерпретацією, а отже — не існує «чистого» доступу до реальності поза мовою та формою [45, с. 31]. Філософ наголошує: «Буття, яке може бути зрозуміле, є мова» [45, с. 31]. Кінематограф, будучи аудіовізуальною мовою, лише радикалізує цю ситуацію, оскільки його образи одночасно сприймаються як реальні і сконструйовані. У гібридному кіно ця подвійність не приховується, а стає основою художньої стратегії.

Отже, деконструкція кінематографічної невинності відкриває можливість для нового розуміння документальності, яке не ґрунтується на ідеї об'єктивності, а визнає власну умовність. Перехід від раннього кіно до сучасних

гібридних форм демонструє, що взаємодія документального та ігрового є не відхиленням від норми, а фундаментальною властивістю кінематографа як такого. Саме усвідомлення цієї властивості дозволяє перейти від наївної віри у «правду зображення» до складнішої моделі, де істина постає як результат взаємодії між реальністю, автором і глядачем.

3.3. Екранна рекурсія та руйнування «четвертої стіни»: метод Джафара Панагі

У контексті дослідження структурних моделей гібридизації особливе місце посідає творчий метод іранського режисера Дж. Панагі, чий стратегії роботи з екранною реальністю стали фундаментальними для візуальної мови фільму «Поза світлом». У цьому підрозділі аналізується концепт **екранної рекурсії** — ситуації, коли кінематографічний твір стає об'єктом власного дослідження, а межа між процесом зйомки та результатом остаточно нівелюється.

У праці Шахруза Юсефяна під назвою «Іранське поетичне кіно: історичні перспективи та роздуми» зазначається, що специфіка іранського кінематографа зумовлена глибокою інтеграцією класичної перської поетичної традиції у візуальну структуру кадру [88, с. 9]. У мистецтвознавчому дискурсі, іранська культура характеризується високим рівнем метафоричності повсякденного мовлення. Багато іранських фільмів використовують символізм та алегорію замість прямої конфронтації, залучаючи глядачів та розкриваючи багатство сенсу, прихованого за поверхнею, здавалося б, прямолінійних образів [78, с. 2]. Це явище, що в іранській традиції корелюється з етико-естетичним концептом **такія** (розсудливе приховування своєї віри), трансформувалося на екрані у

специфічну кіномову. У ній побутова документальна деталь ніколи не є самоцінною, а завжди виступає як символічний префігуратив. Ця природна схильність до інакомовлення перенеслася на екран, де візуальний образ став спадкоємцем поетичного тексту, здатним виражати складні філософські змісти через прості, на перший погляд, документальні спостереження.

Проте, окрім культурної генези, гібридність іранського кіно стала вимушеною, але надзвичайно плідною відповіддю на жорсткі умови цензурування після Ісламської революції 1979 року. Обмеження на показ прямих соціальних конфліктів або критики влади змусили режисерів (А. Кіаростамі, М. Махмальбафа, Дж. Панагі та інших) шукати нові форми вираження істини. Поєднання документальної фактури з ігровим сценарієм дозволило авторам створювати «зони безпеки»: коли межа між вигадкою та реальністю розмита, цензору важче ідентифікувати пряме політичне висловлювання. Метод «**фільму у фільмі**», що став візитівкою іранської школи, дозволяє режисерам говорити про реальність через маску кінематографічного процесу, перетворюючи кожен зйомку на складний перформанс, де ігровий персонаж є водночас реальним свідком [78. с. 1–24].

Центральним об'єктом аналізу у творчому проєкті виступає стрічка Дж. Панагі «Дзеркало». Цей твір розглядається як радикальний приклад руйнування четвертої стіни, де гібридизація відбувається не через сценарій, а через непередбачувану подію всередині кадру. Момент, коли юна акторка Міна раптово припиняє виконувати роль, знімає костюм і заявляє про небажання продовжувати зйомки, є точкою онтологічного зламу. У проєкті «Поза світлом» цей епізод інтерпретується як «смерть персонажа» та «народження суб'єкта». Міна не просто виходить із гри — вона перетворює ігровий простір на документальний, водночас залишаючись об'єктом спостереження камери, яка продовжує працювати.

Цей прийом дозволяє нам артикулювати поняття **рефлексивного модусу**, де глядач стає свідком конструювання фільму. Рекурсія у Дж. Панагі полягає в тому, що фільм про дівчинку, яка шукає дорогу додому, перетворюється на фільм про зйомки фільму про дівчинку. У творчому проєкті цей метод використовується для демонстрації того, що документальна правда в кіно часто народжується в моменті технічного або етичного збою ігрової структури.

Окрему увагу в підрозділі приділено пізнішому періоду творчості Дж. Панагі, зокрема фільму «Таксі» (перс. تاکسی) 2015 року. Тут режисер використовує обмежений простір автомобіля як метафору камери-обскури, де він сам виступає водієм-режисером. Для фільму «Поза світлом» принципово важливою є сцена розмови Дж. Панагі з молодим студентом-кінематографістом. Порада режисера про те, що «тему фільму неможливо знайти в підручниках або інших фільмах, воно народжується з пошуку», стає одним із концептуальних вузлів дослідження. Дж. Панагі створює ілюзію повної документальності («реєстратор» на приладовій панелі таксі), хоча насправді кожен пасажир є частиною ретельно вибудованої ігрової структури.

Ця стратегія визначається нами як **«перформативна симуляція»**. Дж. Панагі не просто фіксує дійсність, він провокує її виникнення всередині замкненого ігрового простору. У нашому проєкті цей аналіз слугує доказом тези про те, що руйнування «четвертої стіни» є не руйнуванням магії кіно, а навпаки — способом досягнення вищого рівня автентичності. Творчий проєкт «Поза світлом» запозичує у Дж. Панагі метод «оголення прийому», де присутність персонажа автора в фільмі маркує твір як живий акт пізнання, а не як застиглу імітацію життя.

Саме в цій точці іранське кіно досягає найвищого рівня поетичності. Документальна камера, фіксуючи повсякденне життя, підноситься до рівня універсальної метафори. Для Дж. Панагі цей шлях став формою внутрішнього

спротиву: навіть перебуваючи під офіційною забороною на професію, він продовжує знімати, використовуючи гібридні форми як єдиний спосіб зберегти голос художника. Його метод доводить, що цензура, парадоксальним чином, стала каталізатором для винаходу нової, гранично щирої мови, де ігрове не приховує правду, а захищає її, даючи їй можливість бути почутою через поетичне іносказання. Висновок Дж. Панагі про те, що єдиний спосіб бути чесним у кіно — це визнати факт зйомки, стає методологічним підґрунтям для всього проєкту «Поза світлом».

3.4. Антропологія погляду та методи режисерської провокації

Центральним моментом деконструкції ігрової природи зображення у фільмі «Поза світлом» є феномен переходу від аналізу фільмів до безпосередньої зйомки реальної людини в її приватному просторі. Цей акт «виходу до іншого» маркує радикальну зміну статусу камери: з інструмента, що ілюструє авторську думку, вона перетворюється на автономний орган антропологічного спостереження. Методологічна вага цього переходу, що артикулюється у діалозі з режисером та кінознавцем В'ячеславом Туряницею, полягає у визнанні **онтологічної байдужості** технічного апарату. На відміну від режисера, який завжди є «зацікавленою стороною» — суб'єктом, що контекстуалізує, відбирає та інтерпретує, — камера за своєю природою позбавлена інтенційності. Вона постає як суто сенсорний рецептор, чий «погляд» не обтяжений інтелектуальним аналізом безпосередньо в момент фіксації. Для наукової роботи це означає визнання первинного стану кінозображення як чистого свідчення, де технічна відстороненість апарату слугує фільтром, що очищує реальність від первинних авторських упереджень.

Для наукової роботи ця теза є засадничою, оскільки вона визначає первинний стан кінозображення як «чисте свідчення», на яке згодом накладається авторська воля.

Розвиваючи цю думку, звертаємося до методу іспанського режисера Альберта Серра, зокрема до його стратегії роботи у стрічці «Пацифікшн» (фр. *Pacifiction – Tourment sur les îles*, 2022). У розмові фільму «Пацифікшн» аналізується механіка створення «екзистенційного дискомфорту» як способу виявлення антропологічної істини. А. Серра радикалізує присутність камери, перетворюючи її на інструмент тиску: через систему мікронавушників він транслює акторам непередбачувані команди безпосередньо під час дублю. Таке втручання розглядається як спроба досягти «чистого стану» суб'єкта через руйнування його ігрової інерції. У «Поза світлом» цей підхід інтерпретується як парадокс: щоб камера справді стала «очима», що бачать правду, режисер має створити штучну ситуацію, яка змушує людину вийти за межі сценарію та професійної маски.

Контрастним полюсом у структурі підрозділу постає поетичний мінімалізм південнокорейського режисера Хон Сан Су. Перехід до цього блоку реалізується через прийом евристичної випадковості: під час фільмування в квартирі В. Туряниці погляд автора фіксує постер до фільму «Камера Клер». Ця знахідка дозволяє розгорнути рефлексію над іншим типом авторської провокації — не через зовнішній тиск, а через граничне зближення кінематографічного простору з приватним життєвим досвідом автора.

Основою методу Х. Сан Су є радикальна автобіографічність, де події власного життя режисера стають безпосередньою драматургічною основою. У контексті «Камери Клер» та інших робіт цього періоду глядач спостерігає феномен, коли межа між суб'єктом і об'єктом остаточно нівелюється: акторка Кім Мін Хі, яка є партнеркою режисера поза межами знімального майданчика,

фактично грає саму себе в ситуаціях, що дзеркально відображають їхні реальні стосунки. Така стратегія непомітного втручання перетворює ігровий сюжет на низку повсякденних ритуалів, де реальність самоорганізовується всередині кадру. Для нашого дослідження це є прикладом екзистенційної гібридизації: істина тут виявляється не через деконструкцію професійної маски (як у А. Серра), а через її повну відсутність, коли життя стає перформансом, а перформанс — формою щоденника.

Зіставлення силового радикалізму А. Серра та біографічного мінімалізму Х. Сан Су дозволяє сформулювати концептуальну тезу: антропологія погляду в гібридному кіно завжди є результатом балансу між зовнішнім тиском та внутрішньою оголеністю. Діалог з В. Турянцею, інтегрований у «Поza світлом», демонструє, що присутність автора — з його сумнівами, випадковими відкриттями та залученням власного досвіду — є аналогічною за своєю природою «Камері Клер». Це камера, яка не просто фіксує об'єкт, а своєю присутністю та онтологічною незаангажованістю змінює стан реальності, роблячи видимим те, що зазвичай приховане за лаштунками приватного життя чи професійної гри.

3.5. Перформативний рівень: режисер як суб'єкт і об'єкт

Перформативний модус передбачає, що істина у фільмі народжується не в результаті спостереження за існуючою реальністю, а в процесі її активного відтворення або провокації. У цьому контексті постать режисера подвоюється: він одночасно є **суб'єктом**, що встановлює правила гри, та **об'єктом**, чий метод і етична позиція стають частиною екранного дослідження [64, с. 1–3].

Найбільш радикальне втілення цієї стратегії вбачається у методи «реенактменту» Дж. Опенгаймера, зокрема у його діалогії «Акт убивства» (англ. *The Act of Killing*, 2012) та «Погляд тиші» (англ. *The Look of Silence*, 2014). Реенактмент (від англ. re-enactment — відтворення, реконструкція) — це мистецька стратегія або перформативна практика, що полягає у повторному проживанні, відтворенні історичних подій, мистецьких акцій чи особистих досвідів [52, с. 1]. Дж. Опенгаймер трансформує класичну документалістику на територію екзистенційної симуляції. Замість того, щоб просто інтерв'ювати катів індонезійського геноциду, він пропонує їм стати режисерами власних спогадів, реконструюючи вбивства через естетику їхніх улюблених кіножанрів (вестерн, мюзикл, нуар).

Для нашого дослідження метод Дж. Опенгаймера є ключовим з огляду на **деконструкцію пам'яті через перформанс** [51, с. 171–195]. Тут режисер як суб'єкт свідомо «самоусувається», передаючи право на художню інтерпретацію своїм героям, проте саме це рішення робить його маніпуляцію гранично відчутною. Вигадка (ігрові сцени вбивств) тут не приховує правду, а стає єдиним інструментом, здатним оприятити жах реальності, який не піддається прямому опису. Таким чином, гібридна форма стає етичним вибором: щоб побачити справжнє обличчя зла, режисер змушує його «зіграти» самого себе.

Проте найбільш вичерпне втілення концепції «режисера як суб'єкта і об'єкта» знаходимо у стрічці українського режисера Валентина Васяновича «За перемогу!» 2025 року. Цей фільм постає як граничний випадок автофікційного перформансу, де В. Васянович виходить за межі простого спостереження і сам стає в центр кадру. Виконуючи роль головного героя, режисера Валіка, автор фактично реконструює власну повсякденність у стані повної невизначеності майбутнього. Це вже не просто «гра в себе», а екзистенційна фіксація людини,

що намагається продовжувати професійну діяльність у депресивному ландшафті повоєнної країни.

У «За перемогу!» перформативність набуває драматичної глибини через тему розриву: війна розлучила героя з найближчими людьми, які залишаються за кордоном, і цей вакуум стає головним сюжетотворчим елементом. Васянович-режисер об'єктивує Васяновича-людину, фіксуючи власну самотність і творчий тупик із властивою йому «хірургічною» відстороненістю. Тут відсутність ігрової інерції замінюється граничною щирістю самоспостереження. Кожен статичний план фільму стає свідченням не лише соціальної руйнації, а й внутрішнього розпаду зв'язків, що тримали світ героя до війни. Таким чином, перформанс героя — це маніфестація вразливості автора, який перетворює свій реальний біль та соціальну розгубленість на об'єкт мистецтвознавчого та антропологічного аналізу.

Зіставлення методів Дж. Опенгаймера та В. Васяновича дозволяє артикулювати власну позицію у проєкті «Поза світлом». Фільм стверджує, що сучасний режисер у гібридному кіно — це **«диригент власної вразливості»**. Як і Дж. Опенгаймер, автори використовують гру та реконструкцію для доступу до травматичного досвіду; як і В. Васянович у «За перемогу!», включають власну рефлексію у структуру фільму, визнаючи, що в стані загальної невизначеності єдиним надійним інструментом пізнання залишається власний досвід автора. Отже, перформативний рівень доводить, що режисер сьогодні є медіумом, який пропускає реальність крізь власне тіло, а фікція слугує лише рамкою, здатною втримати цю хитку істину від остаточного розпаду.

Протиставлення цих полярних методологій дозволяє формулювати ключову теоретичну тезу розділу: антропологічна валідність гібридного кадру є прямо пропорційною ступеню деструкції його ігрової конструкції. У проєкті «Поза світлом» досліджується поняття феноменології похибки — тих моменти,

де сценарна чи концептуальна фікція капітулює перед непередбачуваністю живого потоку буття. Пауза у мовленні співрозмовника, випадкова візуальна деталь або збій у запланованій мізансцені розглядаються як точки зламу інерції, де зображення звільняється від диктату авторського задуму.

Головна концептуальна установка полягає у легітимізації відмови від художнього домінування на користь стратегії радикального слухання. Стверджується, що в гібридній формі фікція має функціонувати не як сурогат реальності, а як лімінальний простір її оприявлення через свідому деструкцію форми. Режисер стає медіумом, який допускає руйнацію власної візуальної рамки, аби крізь ентропію концептуальних ілюзій проступило «справжнє» — те, що є результатом не імітації життя, а самого факту існування у його незахищеності та онтологічній крихкості.

Висновки до розділу III

У результаті дослідження встановлено, що сучасний науково-популярний фільм трансформувався з інструменту дидактичної трансляції знань у складну гібридну модель, де документальні факти органічно поєднуються з ігровими стратегіями. Генезис виду демонструє перехід від наївної віри в «об'єктивну пам'ять» та індексальність кадру до усвідомлення кінематографа як суб'єктивної аудіовізуальної рефлексії. Гібридність постає не як відхилення, а як онтологічна характеристика медіуму, що дозволяє візуалізувати невидимі теоретичні концепти та внутрішні стани автора через методи реконструкції та мета-нарративну структуру.

Деконструкція міфу про «кінематографічну невинність» довела, що навіть ранні зразки документалістики містили елементи інсценізації, а реальна

документальність є результатом свідомої конструкції, а не природною властивістю зображення. У сучасному контексті це призводить до відмови від ілюзії «чистої об'єктивності» на користь рефлексивного та перформативного модусів. Реконструкція при цьому виконує роль гносеологічного інструмента, який через оголення власних прийомів досягає вищого рівня чесності, перетворюючи фільм на безпосередній процес дослідження в реальному часі.

Аналіз творчих методів Дж. Панагі, А. Серра та Х. Сан Су дозволив виявити різні рівні взаємодії автора з реальністю: від екранної рекурсії та руйнування «четвертої стіни» до створення ситуацій «екзистенційного дискомфорту». Встановлено, що документальна правда часто народжується в моменти етичного або технічного збою ігрової структури, коли «погляд» камери звільняється від диктату авторського задуму. Такий підхід легітимізує суб'єктивність автора як учасника процесу пізнання, де присутність режисера в кадрі маркує твір як живий акт мислення.

Перформативний рівень дослідження, представлений через методи Дж. Опенгаймера та В. Васяновича, демонструє, що режисер у гібридному кіно виступає одночасно суб'єктом і об'єктом дослідження. Використання реенактменту та автофікції дозволяє оприятити травматичний досвід та складні етичні питання, які не піддаються прямому документуванню. Отже, гібридна форма стає інструментом «креативної обробки дійсності», де фікція не приховує правду, а слугує необхідною рамкою для виявлення онтологічної глибини людського існування.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження з'ясовано генезис та еволюцію понять «документальне» та «ігрове» у контексті історичного розвитку світової кіномови — від ранніх форм кінематографічної фіксації реальності та перших інсценізацій до сучасних моделей гібридного кіно, у яких межа між фактом і художньою конструкцією набуває рухомого та процесуального характеру. Доведено, що розвиток кіномови супроводжувався поступовим руйнуванням жорсткої опозиції між документальним та ігровим, а сама гібридність стала органічною властивістю сучасного аудіовізуального мислення.

Окреслено специфіку функціонування документального та ігрового компонентів у структурі гібридного кінотексту. Визначено, що їхня взаємодія не зводиться до механічного поєднання різних елементів, а формує новий тип екранної реальності, де документальне забезпечує ефект присутності та достовірності, тоді як ігрове виконує функцію драматургічного структурування, смислової організації та рефлексії. Доведено, що гібридний кінотекст функціонує як система постійного переходу між фіксацією, реконструкцією та інтерпретацією.

З'ясовано сутність режисерського методу синтезу як способу формування нової якості екранної достовірності в аудіовізуальному творі. Встановлено, що режисер у гібридному кіно виступає не лише організатором драматургії, а й медіатором між реальністю та її художнім переосмисленням. Синтез документального та ігрового виявлено як метод, у межах якого автентичність виникає через взаємодію контролю та випадковості, постановки та спостереження, перформативності та безпосередньої фіксації.

Проаналізовано режисерські рішення щодо роботи з реальним героєм та неігровим середовищем у контексті створення вербально-драматургічної структури фільму. Виявлено, що використання непрофесійних акторів, імпровізаційної взаємодії, відкритої драматургії та природного простору дозволяє досягати ефекту невизначеності й процесуальності, у межах яких реальний досвід героя стає частиною художньої конструкції. Доведено, що вербальна структура гібридного фільму формується не лише через сценарний текст, а й через непередбачувані прояви живої реальності, зафіксовані в моменті зйомки.

Виявлено сутнісні ознаки візуальних прийомів — реконструкції, спостереження та «феноменології похибки» — що забезпечують органічне поєднання документальної та художньої реальностей у кадрі. Встановлено, що реконструкція у гібридному кіно функціонує не як імітація факту, а як спосіб його дослідження та повторного переживання; спостереження формує ефект безпосередньої присутності; а «феноменологія похибки» виявляє моменти руйнування контрольованої форми, через які проявляється реальність як непередбачуваний процес. Саме ці прийоми визначають естетику сучасного гібридного кінематографа, у якому достовірність постає не як об'єктивна даність, а як результат взаємодії автора, героя, камери та глядача.

Нарешті, дослідження підкреслює етичну відповідальність режисера, яка в гібридному кіно стає гострішою, ніж у чисто ігрових чи документальних формах. Підсумовуючи, можна стверджувати, що синтез документального та ігрового дозволяє кінематографу вийти на новий рівень взаємодії з глядачем, пропонуючи не готові відповіді, а процес спільного дослідження природи істини. Перспективи подальших розвідок у цьому напрямі вбачаються у вивченні впливу цифрових метатехнологій на трансформацію документальної автентичності в епоху постправди.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алфьорова З. Стратегії еволюції наративних форм в аудіовізуальному мистецтві під впливом процесуального світобуття. *Студії мистецтвознавчі*. 2016. № 3. С 40–46. URL: <https://sm.etnolog.org.ua/zmist/2016/3/40.pdf> (дата звернення: 13.04.2026).
2. Безручко О. Симбіоз експериментів і традицій у підготовці фахівців творчих спеціальностей в Інституті телебачення, кіно і театру Київського міжнародного університету: монографія. Київ : КиМУ, 2013. Т. 2. 218 с.
3. Бергсон А. Творча еволюція / пер. з фр. Р. Осадчук. Київ : Видавництво Жупанського, 2010. 318 с.
4. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція / пер. з фр. В. Ховхун. Київ : Основи, 2004. 230 с.
5. Дерріда Ж. Письмо та відмінність / пер. з фр. В. Шовкун. Київ : Основи, 2004. 602 с.
6. Жижек С. Ласкаво просимо в пустелю Реального / пер. з англ. А. Шалгінової. Київ : Комубук, 2015. 376 с
7. Земляний К. Автобіографічний досвід як інструмент синтезу документального та ігрового кінематографа. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2025. № 37. С. 205–211. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.37.2025.345171>
8. Земляний К. Археологія образу в found footage кінематографі. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2025. № 36. С. 207–213. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.36.2025.332828>

9. Земляний К. Гібридне кіно як стратегія свідчення і співпереживання: радикальний реалізм війни в українському кінематографі. *«М'яка сила» українського мистецтва в координатах сучасного світу*: матеріали міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. (24 черв. 2025 р.). Київ, 2025. С. 106–109. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18404596>
10. Земляний К. Дисонанс як форма кінореальності в творчості Кіри Муратової. *Творчість Кіри Муратової в сучасному соціокультурному просторі*: матеріали загальноунів. викладацько-аспірантської конф. (16 квіт. 2025 р., Київ). Київ, 2025. С. 20–21. URL: https://knutkt.edu.ua/wp-content/uploads/2025/05/Zvedeni-materialy_KZN.pdf (дата звернення: 07.04.2026).
11. Земляний К. Етичні аспекти використання реальних подій в ігровому кіно. *Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтва*: матеріали ІХ міжнар. наук.-практ. конф. (24 жовт. 2024 р.). Київ, 2024. С. 210–212. URL: https://knutkt.edu.ua/wp-content/uploads/2025/06/CONFERENCE_24.10.2024_v4.pdf (дата звернення: 07.04.2026).
12. Земляний К. Іранський кінематограф: феномен гібридності. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2025. № 35. С. 220–225. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.35.2024.318108>
13. Земляний К. Кінематографічні зміни в Україні після 1991 року: перспективи та реалії в контексті переходу до ринкової економіки. *Митець. Мистецтво. Споживач. Зміна диспозиції* : матеріали міжнар. наук.-практ. конф. Київ, 2024. С. 112–115. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15112631>
14. Земляний К. Пошук фінансування та можливостей ко-продукції для ігрового короткометражного фільму в умовах відсутності державної підтримки

- кінематографії. *Культурні орієнтації українського суспільства у сфері аудіовізуального мистецтва: сучасні виклики та проблеми*: матеріали міжнар. наук.-творчої конф. (20 берез. 2024 р.). Київ. 2024. С. 75–77. URL: <https://knutkt.edu.ua/pidsumky-mizhnarodnoi-naukovo-tvorchoi-konferentsii-kulturni-orientatsii-ukrainskoho-suspilstva-u-sferi-audiovizualnoho-mystetstva-suchasni-vyglyky-ta-problemy/> (дата звернення: 09.04.2026).
15. Зубавіна І. Час і простір у кінематографі / Ін-т проблем сучас. мистецтва НАМ України. Київ : Щек, 2008. 448 с.
16. Клопенко М. Еволюція пошуків у документальному кіно: творчий метод Марцеля Лозінського!!!. *Продюсування фільмів у 21 столітті: основні виклики*: зб. матеріалів II щоріч. наук.-практ. конф. (16-17 грудня. 2024 р.). Київ. 2024. С. 36–44. URL: https://knutkt.edu.ua/wp-content/uploads/2025/10/Zbirnyk-materialiv_2-shchorichna-konferentsiia.pdf#page=36 (дата звернення: 13.04.2026).
17. Косачова О. Історична тематика в ігровому і документальному кінематографі: порівняльний аналіз. *Культура України*. 2023. №. 79. С. 46–59. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.079.05>
18. Косюк О. Іранський кінематограф як еквівалент журналістики у системах масової комунікації та культури: частина перша. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2023. Т. 34 (73). № 2. С. 311–322. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2023.2.2/17>
19. Майорова Н. Документальне кіно 2020-х років, як засіб протидії гібридній війні. Київ : КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого. 2025. 106 с. URL: <https://ir.knutkt.edu.ua/handle/123456789/1095> (дата звернення: 13.04.2026).

20. Миславський В. Західний кінематограф : концептуально-термінологічний словник : наук.-довід. вид-ня / Миславський Володимир Наумович ; Харків. держ. акад. культури. Харків, 2024. 227 с.
21. Миславський, В. , Субота, Є., Чайковська, В., Фарафонов, Б. «Кіноатракціон» Тома Ганнінга як протопатерн сучасного інтерактивного кінематографу. *Культура України*, 2025. № 90, С. 62–69. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.07>
22. Мозговий С. Специфіка творчої діяльності режисера-продюсера у проєктах гібридного кіно. Київ : КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого. 2021. 136 с. URL: <https://ir.knutkt.edu.ua/handle/123456789/1098> (дата звернення: 13.04.2026).
23. Немчинов І. Постколоніальна критика в Україні як «опрацювання» травми. *Виклики постколоніалізму: філософія, релігія, освіта: зб. матеріалів III міжнар. наук.-практ. конф. (18-19 травня, 2017р.)*. Київ. 2017. № 43. С. 23–24. URL: <https://enpuirb.udu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/384c1e93-0a68-4b56-8481-6fc2b77d3830/content> (дата звернення: 04.06.2025).
24. Погребняк Г. Авторський кінематограф у культурному просторі другої половини ХХ – початку ХХІ століття : монографія. Київ : НАКККіМ. 2020. 448 с. URL: https://nakkkim.edu.ua/images/vidannya/monohrafii/Pogrebniak_Avtorskiy_kinematograf.pdf (дата звернення: 03.10.2025).
25. Пушонкова О., П'янзін С. Культура пам'яті у мистецьких рефлексіях війни (на прикладі проєкту «Війна в Україні: візуальні виміри пам'яті»). *Культурологічний альманах*. 2023 № 3, С. 304–311. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.3.43>
26. Сичевський А. Мемуари як его-документи: вектори автобіографічної нарації, засади використання та інтерпретація. *Інтермарум: історія, політика, культура*. 2023. № 13. С. 243–263. DOI: <https://doi.org/10.35433/history.112066>

27. Чайка М. Художньо-стильові пошуки кіновирозності та гібридна документалістика: до питання генеалогії мок'юментарі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2024. № 3. С. 103–109. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.3.2024.313283>
28. Черков Г. Екранний світ – діалог реальностей : монографія. Київ : [б. в.], 2013. 274 с.
29. Черков Г. Перші фільми братів Люм'єр. Фактологічна основа і виникнення образу-міфу. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2024. № 34. С. 72–81. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.34.2024.305195>
30. Чміль Г. , Пшенична К. Монтаж кіно: від радянського кіноавангарду до сучасних практик монтажу. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво. 2018. № 2. С. 98–106. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151823>
31. Хренов Д. Роль звукорежисури в становленні та розвитку українського кіно та телемистецтва. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, № 39. С. 85–93. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.39.2018.153664>
32. Ярмонік А. Документальний фільм як спосіб відтворення втраченої дійсності за допомогою сучасних технологій. КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка–Карого. 2025. Київ. 144 с.
33. Arthur P. Essay Questions from Alain Resnais to Michael Moore: Paul Arthur Gives a Crash Course in Nonfiction Cinema's Most Rapidly Evolving Genre. *Film Comment*. 2003. Vol. 39, № 1. P. 58–62. URL: <https://bpb-ap-se2.wpmucdn.com/mediafactory.org.au/dist/c/679/files/2016/07/Arthur-essay-1eotiya.pdf> (accessed: 09.04.2026).

34. Auerbach J. Chasing Film Narrative: Repetition, Recursion, and the Body in Early Cinema. *Critical Inquiry*. 2000. Vol. 26, № 4 P. 798–820. DOI: <https://doi.org/10.1086/448992>.
35. Bazin A. What Is Cinema?. trans. Hugh G. Berkeley : University of California Press. 1972. Vol. 2. 214 p.
36. Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. *Abhandlungen zur Kunstsoziologie*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1977. 291 p.
37. Bezruchko O., Hryftsov V. Documentary Style in Fiction Film. Documentary Style in Fiction Film. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*. 2025. Vol. 8, № 1. P. 60–78. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332389>
38. Bruzzi S. New Documentary: A Critical Introduction. 2nd ed. London ; New York : Routledge, 2006. 295 p.
39. Barsam R. M. Nonfiction Film: A Critical History. New York : Dutton, 1973. 332 p.
40. Casini S. A Missed Encounter Between Species: The Interplay of Scientific Realism and Aesthetics in Painlevé’s Cinematographic Experiments on the Octopus. *Studi di Estetica*. № 24. 2022. DOI: <https://doi.org/10.7413/18258646223>
41. Caminati L. A Culture of Reality: Neorealism, Narrative Non-Fiction, and Roberto Rossellini (1930s–1960s). A Companion to Documentary Film History. ed. by J. Malitsky. Wiley-Blackwell. 2021. 30 p. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781119116172.ch11>
42. Catalogue Lumière. “Les sorties d’usine (series)”. Available at: <https://catalogue-lumiere.com/series/les-sorties-dusine/> (accessed: 03.10.2025).
43. Elsaesser T. Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2016. 384 p.

44. Feld S. *Ciné-Ethnography*. J. Rouch. ed. and transl. by S. Feld. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2003. 410 p.
45. Gadamer H.-G. *Truth and Method* / transl. rev. by J. Weinsheimer, D. G. Marshall. 2nd rev. ed. London ; New York : Continuum, 2004. 630 p.
46. Grierson J. *Grierson on Documentary* / ed. by Forsyth Hardy. London : Faber and Faber, 1946. 390 p.
47. Hayward S. *Cinema Studies: The Key Concepts* (2 ed.). London – New York: Taylor & Francis e-Library, 2001. 550 p.
48. Jones K. I Walk the Line. *Film Comment*. 2005. Vol. 41, №. 2. P. 22–26.
49. Khan M. Reflections on the Interface with Realities and Ideas: An Overview of Iranian Cinema. *Rashhat-e-Qalam*. 2022. Vol. 2, №. 2. P. 1–19. DOI: <https://doi.org/10.56765/rq.v2i2.72>
50. Kuhn A., Westwell G. *A Dictionary of Film Studies*. Oxford : Oxford University Press, 2012. 531 p. DOI: <https://doi.org/10.1093/acref/9780198832096.001.0001>
51. Knittel S. 'Memory and Repetition : Reenactment as an Affirmative Critical Practice', *New German Critique*, 2019. Vol. 46. № 2. P. 171–195. <https://doi.org/10.1215/0094033X-7546234>
52. Lütticken S. From Re- to Pre- and Back Again', in *Over and Over and Over Again: Reenactment Strategies in Contemporary Arts and Theory*, ed. by Cristina Baldacci, Clio Nicastro, and Arianna Sforzini. *Cultural Inquiry*. № 21. P 1–16. DOI: https://doi.org/10.37050/ci-21_02
53. Landesman O. In and Out of This World: Digital Video and the New Aesthetic of Realism. *Studies in Documentary Film*. 2008. Vol. 2, №. 1. P. 33–45. DOI: <https://doi.org/10.1386/SDF.2.1.33/1>
54. Lejeune Ph. *Le pacte autobiographique*. Paris : Éditions du Seuil, 1975. 351 p.

55. Lopate P. Introduction. *The Art of the Personal Essay: An Anthology from the Classical Era to the Present* / selected and with an introduction by Phillip Lopate. New York : Anchor Books, 1994. 831 p.
56. MacDonald S. Avant-Doc: Intersections of Avant-Garde Cinema and Documentary. Oxford : *Oxford University Press*. 2015. P 109–111. DOI: <https://doi.org/10.5406/JFILMVIDEO.72.1-2.0109>
57. Marchenko S. Non-fiction cinema of independent Ukraine. *Images*. 2023. Vol. 34, № 43. P. 1–19. DOI: <https://doi.org/10.14746/i.2023.34.43.4>
58. Matuszewski B. A New Source of History. transl. by L. U. Marks, D. Koszarski. *Film History*. 1995. Vol. 7, №. 3. P. 322–324. URL: https://is.muni.cz/el/phil/jaro2012/FAVz027/um/Archive_Matuszewski.pdf (accessed: 09.04.2026).
59. Merleau-Ponty M. *Sense and Non-Sense* / transl. by H. L. Dreyfus, P. A. Allen. Evanston: Northwestern University Press, 1964. 227 p.
60. Molina Barea M. del C. The cinematographic refrain: memory and repetition in the films of Hong Sang-Soo and Apichatpong Weerasethakul. *Revue Canadienne d'Études cinématographiques / Canadian Journal of Film Studies*. Vol. 30, № 2 2021. P. 1–21 DOI: <https://doi.org/10.3138/cjfs-2018-0024>
61. Mulvey L. Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*. 1975. Vol. 16, № 3. P. 6–18. DOI: <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
62. Nagib L., Mello C. *Realism and the Audiovisual Media*. Palgrave Macmillan. 2009. 296 p. DOI: <https://doi.org/10.1057/9780230246973>
63. Nakamura L. *Digitizing Race: Visual Cultures of the Internet*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2008. 263 p.
64. Nichols B. *Introduction to Documentary*. Bloomington : Indiana University Press. 2001. 223 p.

65. Plantinga C. *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*. Berkeley: University of California Press. 2009. 296 p.
66. Rabiger M. *Directing the Documentary*. 4th ed. Burlington: Focal Press. 2004. 643 p.
67. Rancière J. *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible*. London ; New York : Continuum, 2006. 131 p.
68. Renov M. *The Subject of Documentary*. Minneapolis : University of Minnesota Press. 2004. 286 p.
69. Rhodes G. D., Springer J. P. *Docufictions: Essays on the Intersection of Documentary and Fictional Filmmaking*. Jefferson : McFarland. 2014. 304 p.
70. Roscoe J., Hight C. *Faking It: Mock-Documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester : Manchester University Press. 2001. 222 p.
71. Russell C. *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video*. Durham : Duke University Press. 1999. 416 p.
72. Russeth A. Hong Sang-soo and the Pleasure of the Repeat. *ArtReview Asia*. 2022. URL: <https://artreview.com/hong-sang-soo-and-the-pleasure-of-the-repeat/> (accessed: 03.10.2025).
73. Rony F. T. *The Third Eye: Race, Cinema, and Ethnographic Spectacle*. Durham ; London : Duke University Press. 1996. 320 p. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctv1220m5f>
74. Sadoul G. *Histoire générale du cinéma*. Tome 1: L'invention du cinéma (1832–1897). Paris : Éditions Denoël. Vol. 1. 1946. 379 p.
75. Sadoul G. *Histoire générale du cinéma*. Tome 2: Les pionniers du cinéma (1897–1909). Paris : Éditions Denoël. Vol. 2. 1946. 639 p.
76. Schrader P. *Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dreyer*. Oakland : University of California Press. 2018. 232 p. DOI: <https://doi.org/10.1525/9780520969148>

77. Sobchack V. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton : Princeton University Press. 1992. 354 p. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctvzsmfbq>
78. Soleimanzadeh H. *Iranian Poetic Cinema: Historical Perspectives and Reflections*. *Cinema Iranica*. Encyclopaedia Iranica Foundation. 2025. URL: <https://cinema.iranicaonline.org/wp-content/uploads/2025/02/Hamed-Soleimanzadeh.pdf> (accessed: 11.04.2025).
79. Stone T. (Non)fiction and the viewer: re-interpreting the documentary film. 2012. URL: <https://web.archive.org/web/20120325153902/http://www.avila.edu/journal/fall03/StonePaper.htm> (accessed: 09.04.2026).
80. Sutherland J.-A., Feltey K. *Cinematic sociology: Social life in film*. 2nd ed. Thousand Oaks : SAGE Publications. 2013. 475 p.
81. Truffaut F. *Le Plaisir des yeux*. Paris : Flammarion, 1987. 249 p.
82. Truffaut F. A Certain Tendency of the French Cinema. English translation of the article «Une certaine tendance du cinéma français». *Cahiers du Cinéma*. 1954. No. 31. URL: https://tvcrit.org/Classes/Jbutler/T440/TruffautInCahiers31/Truffaut%20A_certain_tendency_translated.pdf (accessed: 09.04.2026).
83. Vertov D. *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov* / ed. and with an introduction by Annette Michelson ; trans. by Kevin O'Brien. Berkeley. Los Angeles . London : University of California Press 1984. 344 p.
84. Wees W. C. *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*. *Revista Laika*. 2021. Vol. 4, № 7. (2021): Dossiê Found Footage III. P. 52–63. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-4077.v4i7p52-63>

85. Williams L. Mirrors without Memories: Truth, History, and the New Documentary. *Film Quarterly*. 1993. Vol. 46, No. 3. P. 9–21. DOI: <https://doi.org/10.2307/1212899>
86. What Is Found Footage in Film? Complete Guide. URL: <https://filmlifestyle.com/found-footage-film/> (accessed: 05.05.2025).
87. Youtube. [Abbas Kiarostami on Working with Non-Professionals] [Electronic resource]. Access mode: <https://www.youtube.com/watch?v=2dHENGcdaxI> (accessed: 11.04.2025).
88. Yousefian S. Iranian Poetic Cinema: Historical Perspectives and Reflections. *Cinema Iranica*. Encyclopaedia Iranica Foundation. 2025. P. 1-39. URL <https://cinema.iranicaonline.org/wp-content/uploads/2025/03/Shahrooz-Yousefian.pdf> (accessed: 11.04.2025).

ФІЛЬМОГРАФІЯ

1. «400 ударів», 1959, реж. Франсуа Трюффо;
2. «Акт вбивства», 2012, реж. Джошуа Опенгаймер;
3. «Антуан і Колетт», 1962, реж. Франсуа Трюффо;
4. «Без сонця», 1983, реж. Кріс Маркер;
5. «Боб Ділан: Не озирайся», 1967, реж. Д. Пеннебейкер;
6. «Велика ілюзія», 1937, реж. Жан Ренуар;
7. «Великий план», 1990, реж. Аббас Кіаростамі;
8. «Викрадачі велосипедів», 1948, реж. Вітторіо де Сіка;
9. «Вихід робітників з фабрики», 1895, реж. Луї та Огюст Люм'єр;
10. «Військовий фотограф», 2001, реж. Крістіан Фрай;
11. «Вкрадені поцілунки», 1968, реж. Франсуа Трюффо;
12. «Де дім друга?», 1987, реж. Аббас Кіаростамі;
13. «Дзеркало», 1997, реж. Джафар Панагі;
14. «Домашня робота», 1989, реж. Аббас Кіаростамі;
15. «Ентузіязм: Симфонія Донбасу», 1930, реж. Дзига Вертов;
16. «Жанна Дільман, набережна Комерції 23, Брюссель 1080», 1975, реж. Шанталь Акерман;
17. «З приводу Ніцци», 1930, реж. Жан Віго;
18. «За Перемогу!», 2024, реж. Валентин Васянович;
19. «Земля здригається», 1948, реж. Лукіно Вісконті;
20. «Камера Клер», 2017, реж. Хон Сан Су;
21. «Кес», 1969, реж. Кен Лоуч;
22. «Кінолюбитель», 1979, реж. Кшиштоф Кесльовський;
23. «Кохання, що втекло», 1979, реж. Франсуа Трюффо;
24. «Кояніскаці», 1982, реж. Годфрі Реджіо;

25. «Крізь оливи», 1994, реж. Аббас Кіаростамі;
26. «Ліверпуль», 2008, реж. Лісандро Алонсо;
27. «Людина з кіноапаратом», 1929, реж. Дзига Вертов;
28. «Марш Шермана», 1985, реж. Росс МакЕлві;
29. «Метрополіс», 1927, реж. Фріц Ланг;
30. «Мить невинності», 1996, реж. Мохсен Махмальбаф;
31. «Моана», 1926, реж. Роберт Флаерті;
32. «Нанук з Півночі», 1922, реж. Роберт Флаерті;
33. «Обличчя», 1968, реж. Джон Кассаветіс,
34. «Пацифікшн», 2022, реж. Альберт Серра;
35. «Прямо зараз, а не потім», 2015, реж. Хон Сан Су;
36. «Рим, відкрите місто», 1945, реж. Роберто Росселліні;
37. «Родинне вогнище», 1970, реж. Франсуа Трюффо;
38. «Розетта», 1999, реж. Брати Дарденн;
39. «Салям, Сінема!», 1995, реж. Мохсен Махмальбаф,
40. «Син Саула», 2015, реж. Ласло Немеш;
41. «Співак джазу», 1927, реж. Алан Кросленд;
42. «Таксі», 2015, реж. Джафар Панагі;
43. «У кімнаті Ванди», 2000, реж. Педру Кошта;
44. «Шалене кохання», 1969, реж. Жак Ріветт;
45. «Я, Деніел Блейк», 2016 реж. Кен Лоуч.

ДОДАТКИ

Менторство навчальний пітчінгів від студентської організації «ЦЕХ»

НАВЧАЛЬНИЙ ПІТЧИНГ



МЕНТОРИ:
ЕДУАРД НЕЧМОГЛОД
КИРИЛО ЗЕМЛЯНИЙ
ДМИТРО ШОВГЕЛЯ

МАЛА
ЗАЛА, БК

23
БЕРЕЗНЯ
14:00



Фото з заходу

*Майстер-клас в рамках Міжнародної конференції-шоукейс House of Europe
«Створення короткометражного фільму за відсутності державного
фінансування»*

11 ГРУДНЯ

**МІЖНАРОДНА
КОНФЕРЕНЦІЯ-
ШОУКЕЙС**

**ЯК ВИГРАТИ
ГРАНТ HOUSE
OF EUROPE?**

Креативна
Європа
Україна

Creative
Europe
MEDIA

GOETHE
INSTITUT

HOUSE
OF
EUROPE

25

Прем'єра фільму «Недоступні», реж. Кирило Земляний на 82-му Венеційському кінофестивалі



Воркшоп «Копродукція: як це працює» — аналіз практичних кейсів на прикладі фільму «Недоступні», кіноринок міжнародного кінофестивалю короткометражних фільмів у Клермон-Феррані.



Афіша показу творчого мистецького проєкту

ПОКАЗ МИСТЕЦЬКОЇ СКЛАДОВОЇ ТВОРЧОГО
МИСТЕЦЬКОГО ПРОЕКТУ НА ЗДОБУТТЯ
ОСВІТНЬО-ТВОРЧОГО СТУПЕНЯ ДОКТОРА МИСТЕЦТВ

ПОЗА СВІТЛОМ



Здобувач КИРИЛО ЗЕМЛЯНИЙ

Науковий консультант

ТЕТЯНА ВАСИЛІВНА ЖУРАВЛЬОВА

Творчий керівник

ВАСИЛЬ ПЕТРОВИЧ ВІТЕР

13.03.2026 14:00 Аудиторія 208-Б Інституту екранних мистецтв