

моделей. Нейромережа здатна до глибокого семантичного аналізу контексту та «домислювання» візуальних елементів. Це дозволяє ШІ пропонувати неочікувані, але контекстуально обґрунтовані та художньо виразні рішення, які не були жорстко детерміновані розробником. Таким чином, ШІ виступає як креативний колаборант, сприяючи виникненню емерджентних візуальних наративів.

Проте, незважаючи на значний потенціал моделей генерації відео, поточний етап розвитку технології характеризується низкою суттєвих обмежень. Головним викликом залишається забезпечення надійної темпоральної та просторової консистентності. Усунення візуальних проблем, таких як мерехтіння та небажаний морфінг об'єктів, а також підтримання стабільної ідентичності персонажів між різними кадрами та сценами є нетривіальним завданням. Також існують труднощі в досягненні високої точності контролю над складними фізичними взаємодіями, динамікою руху та нюансованою мімікою. Високі вимоги до обчислювальних ресурсів і значна латентність генерації наразі унеможливають синтез відео високої якості в реальному часі, обмежуючи інтерактивність вибором між попередньо згенерованими сегментами.

Окрім технічних обмежень, виробничий процес ускладнюється надзвичайно високою динамікою технологічних змін у сфері GenAI. Нові моделі, архітектури та інструменти з'являються з безпрецедентною швидкістю, що робить технологічний ландшафт нестабільним. Це явище вимагає фундаментального перегляду підходів до розробки. Фіксовані технологічні структури та жорсткі процеси виробництва стають нежиттєздатними. Натомість, стратегія виробництва повинна базуватися на гнучких, модульних архітектурах, здатних інтегрувати інноваційні рішення безпосередньо в процесі роботи над проектом. Адаптивність та готовність до перманентного коригування методології стають ключовими факторами успіху.

Аналіз застосування генерації відео для створення ігрового інтерактивного кіно дозволяє зробити наступні висновки. По-перше, виробнича парадигма зазнає фундаментальних змін, мігруючи від традиційних методів кінозйомки чи CGI до методології, спорідненої з анімаційним виробництвом, де ключову роль відіграє ітеративний синтез візуального контенту за допомогою ШІ. По-друге, творчий потенціал проєктів суттєво посилюється завдяки іманентним характеристикам нейромереж. По-третє, широке впровадження технології стримується проблемами забезпечення темпоральної консистентності та точності контролю. В умовах динамічного розвитку галузі зазначені обмеження вимагають від розробників застосування високоадаптивних виробничих стратегій, що передбачають постійну інтеграцію нових інструментів та гнучкість технологічного процесу.

Б. Ружанський

**РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ОБРАЗІВ КОМБАТАНТІВ
В УКРАЇНСЬКОМУ КІНЕМАТОГРАФІ 2014–2021 РОКІВ**

B. Ruzhanskyi

**REPRESENTATION OF COMBATANTS
IN UKRAINIAN CINEMA FROM 2014 TO 2021**

З початком Антитерористичної операції на сході України у вітчизняному кінематографі актуалізувалася військова проблематика. Важливими стали не

лише психологічні аспекти розвитку особистостей військовослужбовців в умовах перебування в зоні бойових дій, а й демонстрація на екрані високого рівня володіння тактичними та іншими спеціальними навичками. Саме ці аспекти є найбільш важливими при створенні та реалістичному відтворенні образів реальних або ж вигаданих комбатантів, оскільки дозволяють не лише показати колективні стратегії виживання героїв, а й достовірно передати справжні емоції персонажів та базову інформацію про основи тактики й адаптації в умовах боєзйткнень різноманітного характеру.

Для розв'язання зазначеної проблеми уявляється доцільним проаналізувати зображення стратегій виживання та адаптації українських військовослужбовців різних епох у кінематографі 2014–2021 рр. Варто зазначити, що в цей період часу переважали картини на тему збройного протистояння української армії із силами сепаратистсько-російських угруповань на території східних областей країни, серед яких такі кінопроекти, як «Кіборги» (2017 р., реж. Ахтем Сайтаблаєв), «Іловайськ 2014. Батальйон Донбас» (2019 р., реж. Іван Тимченко), «Наші котики» (2020 р., реж. Володимир Тихий). Крім того, до кінопрокату виходили стрічки, які показували історичні приклади боротьби українців за свободу: «Крути 1918» (2019 р., реж. Олексій Шапарев), «Чорний ворон» (2019 р., реж. Тарас Ткаченко).

Загалом, враховуючи відносно великі бюджети, які необхідні для виробництва військових фільмів, то підхід творчих груп до зображення солдатів в умовах бойових дій майже завжди ґрунтувався на консультаціях з реальними учасниками військових операцій. Поєднуючи цю практику із дослідженнями в галузі воєнної тактики, кінематографісти могли натуралістично відобразити не лише набір солдатських емоцій під час збройного зіткнення, але й передати через дії комбатантів різноманітні моделі поведінки, котрі є визначальними в тій чи іншій надзвичайній ситуації. Таким чином, колективні стратегії оборони українськими солдатами різного віку й досвіду військової служби — укріпленої будівлі зруйнованого аеропорту в «Кіборгах» або ж демонстрація відбивання нападу «червоних» загонів, які біжать по відкритій місцевості після висадки з вантажних вагонів поїзду, студентським куренем з кулеметів в «Крутах 1918» — набувають детально-реалістичного характеру. Образи містять в собі риси героїзму, стійкості, а також і гумору, що є життєвоважливим для підтримки психологічно стабільного стану солдат в умовах навіть короткотривалого боєзйткнення із супротивником. Не менш важливим є демонстрація роботи командира, який має чітко та зрозуміло віддавати накази й, при цьому, слідкувати за субординацією й станом здоров'я підлеглих. Поєднання зображення дій різних комбатантів під час одного бою створює узагальнену картину колективу, в якій навіть безіменний солдат на задньому плані кадру сприяє досягненню спільної мети — успішно завершити військову місію на користь українських сил.

Варто також зазначити, що в період з початку 2014 — кінця 2016 рр. переважало створення саме документальних військових стрічок, оскільки запеклі бої на сході України потребували якомога об'єктивнішого висвітлення зі сторони кінопрофесіоналів саме з епіцентру подій. У цей часовий проміжок і були створені фільми «Як ми стали добровольцями» (2015 р., реж. Лариса Артюгіна та Олександра Чупріна), «47 днів перемир'я» (2015р., реж. Ростислав Шкула), а також численні короткометражні картини творчого об'єднання «Babylon'13». Уже пізніше, з 2017 р., почали з'являтися більш масштабні військові кінострічки за фінансової підтримки

Державного агентства України з питань кіно, серед яких вищезгадана стрічка «Кіборги», а також «Червоний» (2017р., реж. Заза Буадзе).

Підводячи підсумки, можна стверджувати, що період в українському військовому кінематографі з 2014 по 2021 рр. характеризується достовірністю образів учасників бойових дій та містить реалістичні стратегії виживання, подає доцільні поведінкові патерни переважно колективного характеру. Отже, зберігалась не лише документальна достовірність подій військового часу, а й формувались нові соціально-імагологічні уявлення про захисників України, які першими зіткнулися з російською, тоді ще гібридною агресією, що сприяло радикальному реформуванню збройних сил української держави.

А. С. Хайло

РЕЦЕПЦІЯ ТА ТРАНСФОРМАЦІЯ ЕЛЕМЕНТІВ СКАНДИНАВСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ У ВІДЕОГРІ “HELLBLADE: SENUA’S SACRIFICE”

A. Khailo

RECEPTION AND TRANSFORMATION OF ELEMENTS OF NORSE MYTHOLOGY IN THE VIDEO GAME “HELLBLADE: SENUA’S SACRIFICE”

Відеоігри створюють надзвичайно широке поле для наукових досліджень в різних наукових галузях, і нині *game study*, тобто дослідження відеоігор, набуло неймовірних масштабів у світовій науці. В українській науці дослідження відеоігор довгий час практично обходили стороною (за виключенням поодиноких робіт), й лише зараз ця тематика в нас нарешті набирає все більше обертів. Проте, якщо порівнювати з кількістю досліджень за кордоном, тему відеоігор в Україні все ще можна назвати малодослідженою, а, відтак, актуальною, тим паче якщо враховувати також нестримний розвиток відеоігрової індустрії та становлення ігор як вагомого і невід’ємного елементу сучасної культури. Особливо актуальними є дослідження ігор у сфері гуманітарних наук, адже частіше на них звертають увагу в контексті технічних напрямків (наприклад, єдина на сьогодні наукова конференція в Україні, присвячена відеоіграм, проводиться Одеським національним технічним університетом, що накладає певні обмеження на напрямки секцій).

“Hellblade: Senua’s Sacrifice” — гра в жанрі пригодницького бойовика, темного фентезі та психологічного горору, розроблена та видана британською студією Ninja Theory для широкого списку платформ: PlayStation 4 та Windows (у 2017), Xbox One (у 2018), Nintendo Switch (у 2019), Xbox Series X/S (у 2021) та PlayStation 5 (у 2025). Гра відома завдяки цілому ряду особливостей: по-перше, деталізованому та надзвичайно фотореалістичному мімікою головної героїні, створеному за допомогою техніки захоплення руху реальної акторки Меліни Юргенс та живих виступів декількох інших акторів. По-друге, гра відома складним звуковим дизайном, який є невід’ємною частиною ігрової та наративу: оповідь гри служить метафорою боротьби персонажа з психозом — головна героїня, Сена, страждає від цього стану (але вважає його прокляттям, зважаючи на час, в якому відбуваються події гри), і вважає, що її переслідують сутність, «Темрява», а також голоси в голові, які в грі називають «Фуріями». Щоб правильно зобразити психоз, розробники тісно співпрацювали з нейробіологами, фахівцями з психічного здоров’я та людьми, які живуть з цим станом.