

Сьогодні аудіовізуальне мистецтво стоїть на межі між технологічною революцією та гуманітарною відповідальністю. Інновації — ШІ, VR, AR, алгоритми персоналізації — стали не просто інструментами, а середовищем, у якому народжується нова форма культури. Проте саме від людини, її інтелектуальної й етичної зрілості залежить, якою ця культура буде — глибокою чи поверховою. Досвід останніх років показує, що успіх сучасного контенту визначається не лише якістю зображення чи спецефектів, а передусім здатністю митця передати правду емоцій, сформувати довіру та викликати співпереживання.

Україна поступово інтегрується у цей глобальний процес, демонструючи, що навіть за обмежених ресурсів можливо створювати конкурентоспроможний контент, якщо він має автентичність, ідею та людське обличчя. Приклади Megogo Originals, Ukraïner чи культурних VR-проектів доводять: технології — це не мета, а інструмент збереження національної ідентичності в цифровому світі. Тому майбутнє аудіовізуального мистецтва полягає не лише в технологічній майстерності, а у вмінні залишатися людиною серед безмежних можливостей штучного розуму.

*Г. Бабалян*

**СВІТЛО І ТІНЬ У КІНЕМАТОГРАФІ: АВТОРСЬКІ СТИЛІ РІДЛІ СКОТТА,  
КРІСТОФЕРА НОЛАНА І ТІМА БЕРТОНА**

*Н. Babaian*

**LIGHT AND SHADOW IN CINEMA: THE AUTHORIAL STYLES OF RIDLEY SCOTT,  
CHRISTOPHER NOLAN, AND TIM BURTON**

Світло й тінь у кіно є не просто технічними аспектами освітлення, а й ефективними художніми інструментами, що формують настрій, образність та емоційний вплив фільму. Кольорова палітра, рівень контрасту й гра світлотіні часто стають візитною карткою режисера, підкреслюючи тематику та стиль оповіді. У творчості таких різних митців, як Рідлі Скотт, Крістофер Нолан та Тім Бертон, простежується виразне авторське використання світла, тіні та кольору для передачі внутрішнього стану героїв, побудови простору і навіть відображення філософських ідей.

Рідлі Скотт відомий створенням атмосферних, візуально насичених світів, де освітлення відіграє структурну і символічну роль. У фантастичному нуарі «*Blade Runner*» міський простір занурено в напівтемряву, пронизану штучним світлом неонових вивісок. Візуальний стиль фільму визначають різкі контрасти і неонове світло: широкоформатний кадр наповнений чіткими силуетами, пучками холодного сконцентрованого світла та мерехтливими спалахами неонових кольорів на тлі безперервного дощу. Така неонуарна світлотіньова палітра не лише формує впізнаваний стиль Лос-Анджелеса майбутнього, але й виконує смислові функції. Жорстке напрямлене світло створює напруження в ключових сценах і підкреслює емоційні стани героїв. Наприклад, перша зустріч Декарда з Рейчел у золотаво освітленій залі корпорації «Tyrell» передає відчуття штучної величі та відстороненості, тоді як їхній діалог у напівтемній квартирі з перехрещеними тінями й виразним *chiaroscuro* набуває тривожного, майже хижого відтінку. Отже, у Скотта світло і тінь виступають ключовими елементами авторського почерку: через них

режисер структурує простір кадру, акцентує увагу глядача та закладає символіку свого футуристичного світу.

Стиль Крістофера Нолана тяжіє до реалістичного зображення з одночасним використанням контрастного освітлення для підсилення драматургії. У його фільмах помітна висока контрастність зображення: гра різкого світла і глибокої тіні передає розвиток або занепад персонажів та мотивує глядача до роздумів. Наприклад, у «*The Dark Knight*» темний силует Бетмена на тлі нічного Готема не лише створює знаковий образ, а й символізує моральну двозначність героя-«месника». Нолан часто висвітлює сцени природними джерелами світла і уникає надмірних цифрових ефектів, надаючи перевагу практичним засобам — це надає зображенню відчуття достовірності. Наприклад, у «*Batman Begins*» режисер використовує простий ліхтар як сюжетний і символічний акцент: Брюс Вейн освітлює шлях у печері кажанів, буквально й метафорично протистоячи своїм страхам. Темрява в руках Нолана набуває філософського значення. Сам режисер зауважив, що півтяма в його стрічках не уособлює зло, а скоріше виступає метафорою пошуку; світло ж він називає «способом мислення» і свідомо лишає частину кадру в тіні, змушуючи аудиторію разом з героями шукати приховані смисли. Таким чином, Ноланів підхід до світлотіні вирізняється стриманістю і прагматизмом: освітлення завжди мотивоване реальністю сцени, але водночас виконує концептуальну функцію, підкреслюючи теми пам'яті, провини, правосуддя і моралі у його фільмах.

Творчість Тіма Бертона легко впізнати завдяки його схильності до готичної казковості та експресіоністської образності. Режисер сміливо грає з *chiaroscuro* — контрастом яскравого світла і глибокої тіні — створюючи химерні, подекуди гротескні світи. У фільмі «*Сонна лощина*» (*Sleepy Hollow*) його стилістика проявилась у повній мірі: візуальний ряд майже монохромний, палітра збіднена на колір настільки, що місцями стрічка сприймається чорно-білою. Більшість сцен оповиті туманом і темрявою; кадр наповнюють глибокі тіні від покручених гілок та моторошні силуети Вершника без голови, виконані в холодних чорних, синіх та сірих тонах. Лише подекуди морок розрізає яскравий спалах — полум'я смолоскипа чи багряна кров, що розуче контрастує з блідістю, майже восковою кольоровістю облич героїв. Така обмежена гама з акцентом на *сутінкових* відтінках навмисно підтримує атмосферу жаху й надприродної таємниці. Подібного підходу Бертон дотримував і раніше: у своєму культовому «*Бетмені*» (1989) він разом з оператором Роджером Праттом досяг ефекту старого експресіоністського кіно, «*освітлюючи кадр як чорно-білий, але знімаючи на кольорову плівку*». Сцени там витримано в дуже низькій ключовій тональності та однотонних декораціях, на тлі яких яскраві деталі (приміром, кислотно-зелений й фіолетовий костюм Джокера) «вистрибують» перед глядачем. У результаті цього Бертон створив у супергеройському фільмі небачений доти зловісний візуальний дисонанс, що пізніше став орієнтиром для цілого жанру. У цілому ж для стилю Бертона характерне поєднання казкової готичності з гротеском: світло і колір у його фільмах підкреслено нереалістичні, часто навмисно *екстравагантні*, що посилює відчуття тривоги й дива водночас.

Порівняння зазначених режисерів показує, що світло, тінь і колір у кіно стають у їхніх руках інструментами авторського висловлення, хоча реалізуються по-різному залежно від жанру та творчого бачення. Рідлі Скотт формує неповторні кінематографічні світи через неонуарні контрасти і глибоку тінь,

що структурують простір кадру та надають йому символізму. Крістофер Нолан дотримує прагматичного реалізму: використовуючи натуральне світло і тіні, він досягає емоційної глибини й філософської багатозначності своєї оповіді. Тім Бертон, своєю чергою, занурює глядача у готичну атмосферу, де гра світлотіні та стилізована кольорова гама пробуджують відчуття містичного страху і захоплення. Таким чином, світло, тінь і колір стають ключовими елементами мови кіно для кожного з розглянутих авторів, слугуючи для передачі настрою, характерів і смислових акцентів. Враховуючи, що пряма паралель між Скоттом, Ноланом і Бертоном до цього не проводилась, представлений підхід відкриває новий ракурс для дослідження еволюції кінематографічної естетики та підтверджує невичерпний потенціал світлотіні як художнього засобу в кіно.

*Б. Войтович*

### **ДВА ТИПИ РЕЦЕПЦІЇ СУЧАСНОГО АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА. ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ (НА МАТЕРІАЛІ КІНО ТА ВІДЕОІГОР)**

*В. Voitovych*

### **TWO TYPES OF RECEPTION IN CONTEMPORARY AUDIOVISUAL ART. COMPARATIVE ANALYSIS (BASED ON CINEMA AND VIDEO GAMES)**

В умовах сучасної медіакультури аудіовізуальне мистецтво (АВМ) перетворилося на один із ключових факторів формування світогляду, ціннісних орієнтацій та поведінкових моделей особистості. Проте, чи є сприйняття аудіовізуального продукту універсальним? Наша розвідка виходить з припущення, що воно значною мірою залежить від специфіки медіуму та характеристик аудиторії. Саме тому метою нашої доповіді є проведення порівняльного мистецтвознавчого аналізу відмінностей у механізмах глядацької (кіно) та гравецької (відеоігри) рецепції. Наукова новизна роботи полягає у виокремленні та емпіричному обґрунтуванні двох принципово різних типів сприйняття: когнітивно-рефлексивного, який передбачає аналітичну дистанцію і інтелектуальне осмислення твору, та імерсивно-ідентифікаційного, що оснований на глибокому зануренні у віртуальний світ та прямому отождоженні з персонажем.

В основі нашого дослідження лежать принципи рецептивної естетики та студій аудиторії (audience studies). Емпіричну базу порівняльного аналізу склали результати двох онлайн-опитувань (2025 р.): 160 глядачів кіно (переважно зріла, 35–55 років, високоосвічена аудиторія) та 31 гравець у відеоігри (переважно молода, до 30 років, аудиторія). Дану вибірку слід вважати репрезентативною, оскільки, за даними Київського міжнародного інституту соціології, станом на початок 2024 р. 80,1% дорослого населення України користується інтернетом і таким чином це забезпечує широке охоплення цільових досліджуваних груп.

Наше дослідження аудиторії кіно виявило тип сприйняття, який ми характеризуємо як когнітивно-рефлексивний. Як свідчать дані, глядачами керує насамперед запит на наративну складність («сюжет» — 83,1%) та ідейну глибину («ідейний зміст» — 57,5%). Це, своєю чергою, пояснює популярність жанрів, що вимагають аналітичної роботи, — історичного (61,9%) та документального (37,5%). Ключовим маркером цього типу рецепції є виражена аналітична дистанція щодо художнього тексту. Так, переважна більшість респондентів (55%) заперечує факт прямого наслідування поведінки персонажів (Рис. 1).