

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТУСА

ПОСВАЛЮК ДЕНИС АНАТОЛІЙОВИЧ

Допускається до захисту:

Т.в.о. завідувача кафедри
журналістики та соціальних
комунікацій,
канд. філософських наук, доцент
кафедри журналістики та
соціальних комунікацій

_____ Костянтин РОДИГІН

«_____» _____ 2025р.

**СТВОРЕННЯ ТА НАПОВНЕННЯ МЕДІАРЕСУРСУ «OBSCURUS»
З ТЕМАТИКИ ВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА**

Спеціальність 061 Журналістика

Кваліфікаційна робота (медіапроект)

Керівник:

Родигін К.М., кандидат філософських наук, доцент кафедри
журналістики та соціальних комунікацій

Оцінка: ____/____/____

(бали за шкалою ЄКТС/за національною шкалою)

Голова комісії: _____

(підпис)

Вінниця – 2025

АНОТАЦІЯ

Посвалюк Д.А. Створення та наповнення медіаресурсу «Obscurus» з тематики візуального мистецтва. Спеціальність 061 «Журналістика». Донецький національний університет імені Василя Стуса, Вінниця, 2025.

Ця письмова робота є пояснювальною запискою до авторського медіапроєкту. У кваліфікаційній (бакалаврській) роботі розглянуто створення мультиплатформного медіапроєкту «Obscurus», присвяченого популяризації візуального мистецтва. Метою роботи є формування візуальної грамотності та поширення знань про маловідомих митців. Об'єкт дослідження – візуальна культура у цифровому середовищі, предмет – авторський медіаресурс. Проєкт реалізовано у форматі Facebook-сторінки з інтеграцією контенту на YouTube, TikTok і Medium. Створено 28 матеріалів: 1 інтерв'ю, 2 відео (підбірки фільмів), 2 рецензії, 2 аналітичні огляди, 21 короткий допис (есе, замітки, тощо).

Ключові слова: візуальне мистецтво, кіно, фотографія, культурний проєкт, мультиплатформа, авторський контент, цифрове середовище.

45 с., 2 рис., 1 дод., 45 джерел.

ABSTRACT

Posvaliuk D.A. Creation and Content Making of the «Obscurus» Media Resource on the Topic of Visual Art. Specialty 061 «Journalism». Vasyl' Stus Donetsk National University, Vinnytsia, 2025.

This paper is an explanatory note to the author's media project. The qualification (bachelor's) work explores the creation of a multiplatform media project titled «Obscurus», aimed at promoting visual art. The objective is to enhance visual literacy and highlight lesser-known artists. The object of research is visual culture in a digital environment; the subject is an original media platform. The project was implemented as a Facebook page with supporting content on YouTube, TikTok, and Medium. A total of 28 materials were created: 1 interview, 2 video selections (film overviews), 2 reviews, 2 analytical articles, and 21 short posts (essays, notes, etc.).

Keywords: visual art, cinema, photography, cultural project, multiplatform, original content, digital environment.

45 pp., 2 figs, 1 app, 45 sources.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
ОПИС ПРОЄКТУ	7
ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ.....	11
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	12
ПЕРЕЛІК СТВОРЕНИХ МАТЕРІАЛІВ.....	16



ВСТУП

Актуальність обраної теми.

Візуальне мистецтво є невід'ємною частиною культури, що формує світогляд людини та її естетичні вподобання. У цифрову епоху дедалі більше людей знайомляться з мистецтвом через соціальні мережі, що відкриває доступ до великої кількості художніх творів, але водночас ускладнює пошук якісного та змістовного контенту. Зростання інформаційного потоку створює потребу у платформі, яка не просто демонструє мистецькі роботи, а й допомагає глибше розуміти їхній стиль, символіку та історичний контекст.

Facebook-сторінка «Obscurus» створена для популяризації візуального мистецтва та розширення мистецького світогляду аудиторії. Проєкт зосереджений на знайомстві та дослідженні мистецтва через ретельно підібрані добірки художніх творів. Первинно проєкт функціонував у форматі Telegram-каналу, однак у зв'язку з офіційною заборонаю використання месенджера Telegram в освітньому процесі було прийнято рішення перенести його на платформу Facebook.

Новизна проєкту.

Головна особливість «Obscurus» – це унікальний підхід до формування контенту: добірки робіт на конкретну тему або жанр, що об'єднують твори з різних видів візуального мистецтва (живопис, графіка, фотографія, цифрове мистецтво, кіно). Особливий акцент зроблено на маловідомих роботах, що дозволяє аудиторії відкривати нові імена та переглядати мистецтво під іншим кутом.

Особливістю проєкту є його динамічний та мультимедійний формат, який охоплює різні способи подачі контенту – аналітичні статті, відео підбірки, пости, тощо. Такий підхід робить мистецтво доступним і зрозумілим для широкої аудиторії, дозволяючи кожному обирати зручний спосіб взаємодії з візуальною культурою. Використання мультимедійного контенту робить платформу доступною та зручною для всіх, хто цікавиться мистецтвом.

Мета медіапроєкту.

Створення та наповнення мультимедійної платформи, що сприяє популяризації візуального мистецтва через тематичні добірки, аналіз стилів, технік

та творчих концепцій. Проєкт спрямований на розширення естетичного кругозору та формування глибшого розуміння мистецтва серед широкої аудиторії.

Об'єктом медіапроєкту є візуальне мистецтво як інструмент культурного самовираження та джерело ідей, яке взаємодіє з сучасними технологіями та мультимедійними платформами.

Предметом медіапроєкту є мультиплатформний контент каналу «Obscurus», який об'єднує різні жанри та види візуального мистецтва через тематичні добірки, що сприяють поглибленому аналізу та вивченню художніх робіт.

Джерельна база медіапроєкту.

У процесі підготовки теоретичної частини проєкту були опрацьовані інформаційні матеріали з візуального мистецтва, аналітичні публікації на платформах: «Куншт» [2], «Довженко-Центр» [1], «The Art Newspaper» [3], «WikiArt» [6].

Для ілюстративного наповнення проєкту використовувалися зображення та матеріали з відкритим доступом, зокрема: «FILM.UA» [4], «Кінорум» [5], «WikiArt» [6], «Pinterest» [8] «Artsy» [7] та портфоліо незалежних митців, Facebook-сторінок художників [10 - 12] (із зазначенням авторства).

Завдання медіапроєкту:

- проаналізувати сучасні тенденції у візуальному мистецтві та визначити ключові напрями для представлення у рамках проєкту;
- розробити концепцію мультиплатформного продукту, що охоплює соціальні мережі та цифрові платформи (Основа — Facebook [23], допоміжні платформи — YouTube [26], TikTok [27], Medium [25]);
- створити авторський контент: тематичні добірки, відеоматеріали та аналітичні статті, з акцентом на маловідомих митцях і творах;
- провести аналіз статистики переглядів, вподобань для вдосконалення контентної стратегії.

Методи, використані при підготовці медіапроєкту:

Під час реалізації медіапроєкту були використані навички, пов'язані з мистецтвознавчим аналізом, цифровим контентом і мультимедійною

комунікацією. З огляду на це, у роботі над проєктом було застосовано такі загальнонаукові методи:

- емпіричні — використовувався на етапі збору матеріалу шляхом спостереження за візуальними трендами, аналізу реакцій аудиторії на мистецький контент у соціальних мережах, вивчення запитів і популярних тем у сфері культури та мистецтва;
- теоретичний метод — при аналізі літератури та онлайн-ресурсів, систематизації знань про візуальне мистецтво, стилі художників.
- герменевтичний метод — застосовувався для інтерпретації символіки, змісту та підтекстів у творах візуального мистецтва, що увійшли до добірок;
- аналіз даних — використовувалися для інтерпретації зібраної інформації, визначення ключових напрямів дослідження та формування висновків;
- комплексний метод — для структурування матеріалу, порівняння різних творів, визначення ключових тем і тенденцій у візуальному мистецтві.

ОПИС ПРОЄКТУ

Медіапроект «Obscurus» реалізується у форматі мультиплатформного інформаційно-культурного ресурсу, що присвячений візуальному мистецтву. Проект об'єднує елементи просвітницького, аналітичного та естетичного контенту, що забезпечує його актуальність у сучасному цифровому середовищі. Його основна функція — популяризація художньої культури та формування візуальної грамотності через доступний контент.

Ідея проекту бере початок з Telegram-каналу, розробленого ще у 2022 році як експериментальна платформа для створення добірок візуального мистецтва з акцентом на маловідомі роботи. З часом канал набув більш чіткої концепції, візуального стилю та аналітичного формату подачі. У зв'язку з обмеженням використання месенджера Telegram в освітньому процесі, 8 січня 2025 року проект був офіційно перенесений на платформу Facebook.

Доцільність обраного типу й жанру мовлення зумовлена зростанням ролі візуальної комунікації у формуванні сучасного світогляду. Формат ретельно відібраних добірок творів мистецтва, згрупованих за темами, жанрами або наративними принципами, є ефективним інструментом для неформального мистецького навчання. Особливу увагу приділено маловідомим авторам і творам, які часто залишаються поза увагою масової аудиторії, що надає проекту унікальності та культурної цінності.

З огляду на загальну тенденцію зростання інтересу до візуального контенту в соціальних мережах, перспективи функціонування подібного формату на медіаринку є позитивними. Подібні ініціативи вже успішно реалізуються в інформаційному просторі (наприклад, «WikiArt» [6], «Your Art», «Art Plugged»), що підтверджує ефективність запропонованого підходу.

Попри невелику кількість підписників, медіапроект «Obscurus» демонструє стійкий потенціал розвитку як культурно-освітній продукт. За три місяці сторінка збрала більше 5 000 переглядів (Рис. 1), та стабільний рівень переглядів (Рис. 2), що свідчить про активний інтерес до теми. Контент вирізняється якісним

візуальним оформленням і аналітичним супроводом, що робить його привабливим для цільової аудиторії.



Рис. 1. Загальна кількість переглядів з 18 січня по 18 травня 2025 року.

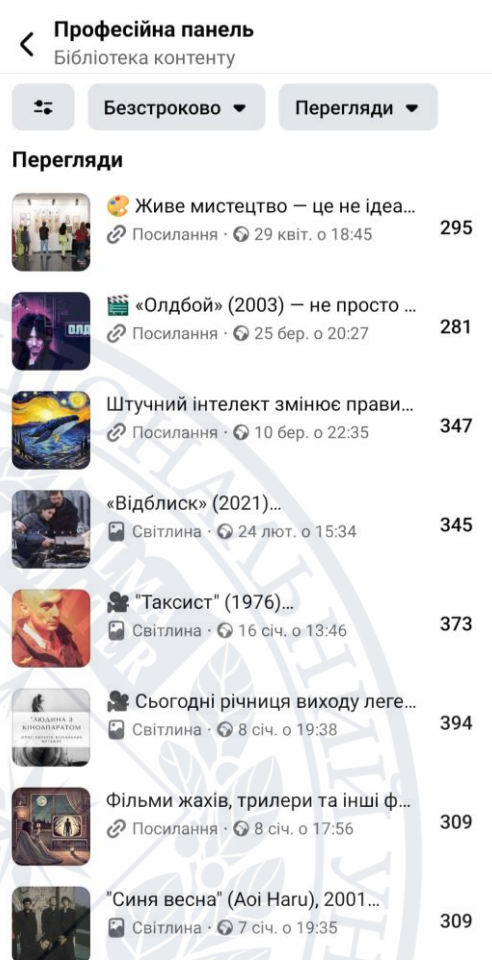


Рис. 2. Кількість переглядів окремих дописів

Проект має виразну культурну й освітню цінність. Завдяки фокусу на ознайомленню з маловідомими митцями та розвитку естетичного сприйняття, «Obscurus» може бути інтегрований у неформальні освітні ініціативи, культурні програми, а також використаний як додатковий ресурс для популяризації мистецтва серед молоді.

Ще одним фактором є обраний формат легко масштабований — він дозволяє адаптувати контент до інших соціальних платформ (YouTube, TikTok, Medium), а також розширити формат подачі через подкасти, відео, інтерв'ю з художниками або мистецтвознавцями. .

Таким чином, медіапроект «Obscurus», попри початкову етапність розвитку, володіє необхідними характеристиками для ефективного функціонування в сучасному цифровому культурному середовищі та має перспективу подальшого зростання і впливу.

У межах реалізації медіапроекту «Obscurus» було створено та опубліковано загалом 29 матеріалів (Рис. 4). Основу контенту становлять короткі публікації в різних жанрах — 22 одиниць, що спрямовані на ознайомлення з різними візуальними роботами — фотографіями, малюнками, фільмами — як відомих, так і переважно маловідомих авторів (Додаток 1. [1-23]).

Також було проведено інтерв'ю з художником Костянтином Родигінім, який поділився враженнями про виставку «Живі малюнки», що проходила у вінницькій галереї «XXI». У розмові порушувалися теми цінності скетчу як повноцінного виду мистецтва, а також ролі недосконалості як унікальної естетичної переваги. (Додаток 1. [28]).

У аналітичному жанрі було підготовлено 2 огляд аналітика, зокрема:

- розбір впливу штучного інтелекту на трансформацію візуального мистецтва (Додаток 1. [25]);
- аналіз феномену фільмів жахів: чому вони приваблюють глядачів і які емоційні механізми в цьому задіяні (Додаток [24]).

У художньо-публіцистичному жанрі створено 2 кінорецензії, присвячені глибокому візуальному та символічному розбору фільмів:

- «Людина з кіноапаратом» — матеріал досліджує візуальну символіку, яка зробила стрічку класикою авангарду (Додаток 1. [27]);
- «Олдбой» (2003) — публікація зосереджена на розкритті психології персонажів, моральних дилем та візуального стилю та кольоровій палітрі фільму (Додаток 1. [26]).

Окрім текстових матеріалів, у межах проекту було створено 2 відео:

- відеоогляд «Топ 5 цікавих українських фільмів» на платформі YouTube (Додаток 1. [29]) ;

- коротке відео у форматі Reels, яке містить підбірку трьох українських стрічок, рекомендованих для ознайомлення (Додаток 1. [30]).

Очікуваними результатами впровадження медіапроєкту «Obscurus» є формування сталої аудиторної спільноти, зацікавленої у візуальному мистецтві, підвищення рівня візуальної грамотності та естетичного смаку, поширення знань про маловідомих митців і художні напрями, а також створення якісного, україномовного культурного продукту, адаптованого до умов сучасного цифрового середовища.



ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

У процесі реалізації медіапроєкту «Obscurus» було створено сторінки та профілі на декількох цифрових платформах. Первинно проєкт функціонував як Telegram-канал, де публікувалися добірки з візуального мистецтва. Також було створено сторінки в сервісі Telegra.ph для розміщення текстових матеріалів. У зв'язку з регуляторними обмеженнями, проєкт було перенесено на платформу Facebook, яка стала основним простором для публікацій.

Аналітичні та публіцистичні тексти були перенесені на платформу Medium, де створено окремий авторський профіль. Відеоматеріали публікувалися на YouTube та у форматі Reels на TikTok. Для їхнього монтажу використовувалися DaVinci Resolve (для довших форматів) та вбудований редактор TikTok (для коротких відео). Інтро до відео створювалося за допомогою онлайн-платформи Renderforest.

Візуальні матеріали (зображення, обкладинки, логотип) створювалися за допомогою Canva, Figma, а також генеративних інструментів — DALL·E 2 і Chat.Chaton.ai. Для пошуку оригінальних зображень, верифікації джерел та підбору візуальних прикладів використовувалася функція Google Image Search (пошук за зображенням), що дозволяло перевіряти походження робіт, визначати авторство та уникати повторного контенту.

Для підготовки текстів та графічного компонента дописів використовувалися Google Docs, Microsoft Word, Canva.

Упродовж роботи велася базова аналітика активності сторінки: відстежувалися перегляди, кількість вподобань, поширень, збережень повідомленнях.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. «ТОП 100. Людина з кіноапаратом». «Довженко Центр». URL: <https://dovzhenkocentre.org/> (дата звернення: 27.12.2024)
2. Автор: Олександр Гончар. «Штучний інтелект та мистецтво – Проєкт інтелект». «Куншт». Дата створення: 16.11.2020. URL: <https://surl.li/giasue> (дата звернення: 08.03.2025)
3. Автор: Kabir Jhala. «An AI bot has figured out how to draw like Banksy. And it's uncanny». «The Art Newspaper» Дата створення: 23.10.2020. URL: <https://surl.li/wdddvw> (дата звернення: 09.03.2025)
4. 1)«Ля Палісіада | Офіційний муд-тизер №2 | У кіно з 11 січня 2024». URL: https://youtu.be/4LswAfe3HqY?si=26uJpGSGNI_s4ijC (дата звернення: 25.12.2024)
5. 2)«БожеВільні | Мудтизер №1 | з 31 жовтня в кіно». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sOQFTC3C7TQ> (дата звернення: 25.12.2024)
6. 3)«Назавжди-Назавжди | Мудтизер №6 | у кіно з 21 листопада». URL: <https://youtu.be/t3oEGplfqFY?si=tEUSGRZlYt7z19BG>
«FILM.UA Group».
7. 1)«АТЛАНТИДА / ATLANTIS, офіційний український трейлер, 2020». URL: <https://youtu.be/opjM1COBTGE?si=9Ss9mW9tpd0VGuFb> (дата звернення: 21.11.2024)
8. 2)«ПЛЕМ'Я / THETRIBE». URL: <https://surl.li/kcwrlg> (дата звернення: 21.11.2024)
9. 3)«МОЇ ДУМКИ ТИХІ / MY THOUGHTS ARE SILENT, офіційний український трейлер, 2019». URL: <https://surl.li/ljzaos> (дата звернення: 21.11.2024) «Arthouse Traffic».
10. «Дике поле (Ворошиловград) / трейлер українською (без цензури) 2018 UA» «TVUA трейлери українською». URL: <https://surl.cc/rzggzh> (дата звернення 21.11:2024)

11. «Безславні кріпаки. Офіційний трейлер». «B&H Film Distribution Company» URL: <https://youtu.be/yULObtOYKxI?si=QAqVaUliS2LXnEgR> (дата звернення: 21.11.2024)
12. 1)«Платформа, 2019». URL: <https://surl.li/zlawsw> (дата звернення: 16.10.2023)
13. 2)«Анігіляція, 2018». URL: <https://ua.kinorium.com/696233/> (дата звернення: 16.10.2024)
14. 3)«Порожнеча, 2016». URL: <https://ua.kinorium.com/1458839/> (дата звернення: 17.10.2024)
15. 4)«Блакитна весна, 2001, Aoi haru». URL: <https://ua.kinorium.com/244744/> (дата звернення: 17.10.2024)
16. 5)«Барва з позамежжя світу, 2019». URL: <https://surl.li/coblrt> (дата звернення: 17.10.2024)
17. 6)«Кабельник, 1996». URL: <https://ua.kinorium.com/105094/> (дата звернення: 20.10.2023)
18. 7)«Той, що біжить по лезу 2049, 2017». URL: <https://surl.li/wakfaz> (дата звернення: 20.12.2023)
19. 8)«Опинись у моїй шкірі, 2014» URL: <https://ua.kinorium.com/487484/> (дата звернення: 17.12.2023)
20. 9)«Олдбой, 2003». URL: <https://ua.kinorium.com/285311/> (дата звернення: 24.10.2024) «Кінорум».
21. 1)«The Ghost of a Flea». URL: <https://www.wikiart.org/uk/vilyam-bleyk/the-ghost-of-a-flea-1820> (дата звернення: 16.12.2023)
22. 2)«Теодор Кітельсен Твори». URL: <https://www.wikiart.org/uk/teodor-kitelsen> (дата звернення: 20.10.2024)
23. 3)«П'єр-Огюст Ренуар Відомі твори». URL: <https://www.wikiart.org/uk/pier-og-yust-renuar> (дата звернення: 13.12.2025)
24. 4)«Рене Магрітт Твори». URL: <https://www.wikiart.org/uk/rene-magritt> (дата звернення: 25.11.2024) «WikiArt».

25. «Still Life». «*Renato meziat*». URL: <https://www.renatomeziat.com/still-life-ii/> (дата звернення: 20.03.2025)
26. «Дон Хонг-Оай (Don Hong-Oai)». «*Znyata*». URL: <https://znyata.com/photo/154-don-hong.html> (дата звернення: 25.11.2022)
27. «Koukei Kojima | Landscape painter». «*The Gallerist*». URL: <https://surl.lu/zlzami> (дата звернення: 05.11.2024)
28. Портфоліо Kilian Schönberger: «*Kilian Schönberger Photography*». URL: <https://kilianschoenberger.de/?lang=en> (дата звернення: 27.11.2022)
29. Facebook-сторінка Ben Zank: URL: <https://surl.li/wkwccs> (дата звернення: 10.11.2022)
30. Портфоліо Potg: «*POTG*». URL: <https://potg.art/about> (дата звернення: 09.10.2022)
31. «*Google Images*». URL: <https://images.google.com/> (дата звернення: 09.10.2022)
32. Автор: Haiyang Yang. «Why do we enjoy horror? Science explains». «*Johns Hopkins Carey Business school*». URL: <https://surl.li/ubkbaj> (дата звернення: 27.10.2024)
33. «On the Nature of Fear». «*SCIAM*». Дата створення: 10.10.2019. URL: <https://surl.li/ilyvbt> (дата звернення: 27.10.2024)
34. Автори: Ivana Konvalinka, Dimitris Xygalatas, Joseph Bulbulia. «Synchronized arousal between performers and related spectators in a fire-walking ritual». «*PNAS*». Дата створення: 02.05.2011. URL: <https://surl.li/qxmaqy> (дата звернення: 27.10.2024)
35. Автор: Ольга Петрів. «Штучний інтелект та авторське право». «*Центр Демократії та верховенства права*». Дата створення: 17.03.2023. URL: <https://surl.li/yevzce> (дата звернення: 09.03.2025)
36. Автор: Neil Sahota. «The AI Takeover In Cinema: How Movie Studios Use Artificial Intelligence». «*Forbes*». Дата створення: 08.03.2024. URL: <https://surl.li/uxpewy> (дата звернення: 09.03.2025)

37. Автор: Charles Haine. «How IBM's Watson Used AI to Edit the Trailer for Upcoming AI Thriller 'Morgan'». «*Nofilmschool*». Дата створення: 13.10.2016. URL: <https://surl.lu/adtauo> (дата звернення: 09.03.2025)
38. «Obvious and the interface between art and artificial intelligence». «*Christies*». Дата створення: 12.12.2018. URL: <https://surl.li/tczkte> (дата звернення: 08.03.2025)
39. Автор: Костянтин Рильов. «Формула британця. Яке послання українцям зашифрував Бенксі у графіті в Києві та Бородянці». «*Фокус*». Дата створення: 19.11.2022. URL: <https://surl.li/pyqpot> (дата звернення: 09.03.2025)
40. «AI in Art Statistics 2024». «*AIPRM*». URL: <https://www.aiprm.com/ai-art-statistics/> (дата звернення: 09.03.2025)
41. «Obscurus». Дата створення: 27.11.2024. URL: <https://surl.li/hrfcbx>
42. «Obscurus-телеграм». Дата створення: 16.10.2022. URL: <https://surl.lu/kwhkgh>
43. «Medium». Дата створення: 06.01.2025. URL: <https://surl.li/asmpip>
44. «Youtube». Дата створення: 26.10.2024. URL: <https://surli.cc/bahhgu>
45. «TikTok». Дата створення: 26.10.2024. URL: <https://surl.li/jqgtaj>

ПЕРЕЛІК СТВОРЕНИХ МАТЕРІАЛІВ

Короткі дописи (есе, замітки, т.д)

1. «Відблиск» (2021).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/18osRBz8UB/>

Дата: 24.02.2025

Прем'єра в Україні: 2024

Режисер – Валентин Васянович

Сьогодні минає три роки з початку повномасштабного вторгнення. Війна докорінно змінила наше сприйняття реальності, і саме кіно стало одним зі способів її осмислення. У цей день варто звернутися до стрічки «Відблиск» (2021) — фільму, що дозволяє побачити війну не лише як фронтові дії, а як глибоку травму, яка продовжує жити в людині навіть після її повернення додому.

Під час створення фільму творча команда консультувалася з українським журналістом Станіславом Асєєвим, який провів 31 місяць у полоні так званої «ДНР». Саме його досвід допоміг точно передати на екрані реальність неволі, катувань і важкий шлях адаптації після пережитого.

У центрі сюжету — військовий хірург Сергій. Потрапивши в полон до росіян, він стає свідком нелюдських катувань і страт. Проте на цьому його випробування не завершуються: після звільнення він повертається в мирне життя, яке виявляється для нього чужим. Внутрішні рани, залишені війною, не зникають, і герой намагається знайти спосіб повернутися до життя.

Режисер Валентин Васянович залишається вірним своєму стилю — статичні довгі плани, скупі діалоги, камера фіксує, а не коментує. Це фільм не про війну на передовій, а про війну, яка точиться всередині людини, коли навколо панує уявний спокій.

Чому варто переглянути цю стрічку?

«Відблиск» відкриває глядачеві війну очима того, хто пройшов через полон і

вижив. Це не просто сюжет — це рефлексія про те, як жити далі, як повернутися до нормальності, і чи можливо це взагалі.

Це кіно складне, але необхідне. Воно змушує замислитися, стишити подих і довго після фінальних кадрів залишатися наодинці з важкими, але чесними запитаннями, які суспільство боїться ставити вголос.

Якщо ви ще не бачили – знайдіть час. Це один із тих фільмів, які неможливо забути.

URL: <https://ua.kinorium.com/2763527/>

2. «Таксист» (1976).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/19EkrS3ZKm/>

Дата: 16.01.2025

Режисер: Мартін Скорсезе

Це не просто фільм — це глибокий психологічний портрет суспільства після війни, переданий через історію Треваса Бікла — самотнього ветерана, який намагається впоратися з внутрішніми демонами на тлі похмурого Нью-Йорка 1970-х. Його зневага до навколишнього світу, прагнення «очистити» місто від морального занепаду та бажання залишити по собі слід приводять до жорстоких вчинків, які він сприймає як спосіб віднайти сенс у власному існуванні.

Чи здатен мізогін, расист і вбивця стати героєм? А можливо, це лише колективна ілюзія, в яку суспільство воліє вірити?

Якщо ще не дивилися – час відкрити для себе одну з культових робіт Скорсезе.

URL: <https://ua.kinorium.com/69777/>

3. «Синя весна, Aoï Haru» (2001).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1ANh424dPJ/>

Дата: 10.11.2024, перенесено: 07.01.2025

Режисер: Тосіакі Тоеда. Це темна підліткова драма, заснована на однойменній манзі Тайї Мацумото. Сюжет фільму обертається навколо старшокласників, які стоять на порозі дорослого життя, але зіткнулися з

відчуженістю, насиллям і відсутністю життєвих перспектив у жорстокому світі.

Фільм часом психоделічний, часом дивний. У фільмі навіть є карлик-учитель — мудрий садівник, що додає історії особливого колориту. Де ще можна знайти таке поєднання? Для тих, хто любить азійське кіно, це буде цікавий досвід.

Тосіякі Тоёда у "Синій весні" зобразив підліткове життя як суміш нереалізованих мрій та неминучих розчарувань.

URL: <https://ua.kinorium.com/244744/>

4. «Примара блохи» (1819–1820).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1HXVXVUh4z/>

Дата: 04.11.2024, перенесено: 07.01.2025

Художник: Вільям Блейк. Ця картина народилася з галюцинацій Блейка. Художник прагнув відтворити образ монстра, який, за його уявленням, поєднував анатомію блохи з химерною, лякаючою формою. Замовником цього твору був астроном і друг Блейка — Джон Варлі, який заохочував митця досліджувати містицизм.

На полотні зображена жахлива, антропоморфна істота з потужною мускулатурою і виразними рисами, що нагадують блоху. Ця форма балансує на межі огидного та незбагненого, уособлюючи монстра з найглибших шарів людської підсвідомості.

Картина викликає роздуми про те, як ми бачимо зло в тому, що не розуміємо. Часом нам легше сприймати щось як "погане" або "страшне", ніж намагатися його зрозуміти. Іноді навіть ми самі можемо бути монстрами в очах інших — лише через те, що нас не сприймають або не розуміють.

URL: <https://www.wikiart.org/uk/vilyam-bleyk>

5. «Порожнеча» (2016) .

URL: <https://www.facebook.com/share/p/16EUW6NYud/>

Дата: 31.010.2024, перенесено: 07.01.2025

Режисери: Стівен Костанскі, Джеремі Джіллеспі.

У стилі космічного жаху Лавкрафта, цей фільм занурює в атмосферу поступового безумства, що розгортається в невеликій лікарні на околиці міста. Все починається з того, що поліцейський Деніел (Аарон Пул) привозить туди пораненого незнайомця. Здавалося б, звичайна ситуація, але вона стає прологом до низки моторошних і незрозумілих подій.

Поки лікарі намагаються врятувати нового пацієнта, медичний заклад опиняється в облозі загадкових постатей у білих капюшонах. З часом стає очевидно: у лікарні відбувається щось надприродне. Простір навколо починає викривлюватися, а крізь стіни прориваються істоти з іншої реальності.

Персонажі поступово усвідомлюють, що опинилися в пастці, з якої немає виходу, і справжній кошмар тільки набирає обертів. Попереду – зіткнення з жахом, який неможливо збагнути людським розумом.

URL: <https://ua.kinorium.com/1458839/>

6. «Анігіляція» (2018).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/19YSPcZdyx/>

Дата: 30.10.2024, перенесено: 07.01.2025

Режисер: Алекс Гарленд

Алекс Гарленд створив унікальну атмосферу, де природні ландшафти змінюються під впливом загадкового феномена – «Мерехтіння», який захоплює цілий заповідник, спотворюючи все живе всередині.

Головна героїня, біолог Лена (Наталі Портман), разом із групою вчених вирушає всередину цієї зони, щоб розкрити феномен. Зіткнувшись із незвичайними мутаціями, команда розуміє, що закони природи тут піддаються невблаганній трансформації, змінюючи усе живе на молекулярному рівні.

Цей фільм відзначився не лише захоплюючим сюжетом, але й естетичною складовою – кожен кадр наповнений барвами й химерними деталями. Окрема згадка про моторошного ведмедика, що став символом жаху у «Анігіляції» – це створіння не просто лякає, а надає фільму неповторної

тривожної атмосфери, яка надовго запам'ятовується.

URL: <https://ua.kinorium.com/696233/>

7. «Барва з позамежжя світу» (2019).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1AasGHR74D/>

Дата: 29.10.2024, перенесено: 07.01.2025

Режисер: Річард Стівен

Натан разом із родиною переселяється на віддалену ферму, сподіваючись почати новий розділ життя, подалі від міської метушні. Але їхнє прагнення до спокою швидко зникає, коли поблизу падає метеорит, що випромінює дивний, неземного відтінку колір. Цей феномен поступово починає впливати на навколишній світ — рослини, тварини та самі люди змінюються, втрачаючи звичні обриси та поведінку.

Поступово родина Гарднерів опиняється в полоні все більш тривожної й абсурдної реальності. Колір проникає в їхній дім, у свідомість, у саму тканину буття.

Це психологічно насичений трилер, що майстерно створює атмосферу тривоги й невизначеності. Стрічка зачаровує своєю візуальною поетикою і ставить глибокі питання про безсилля людини перед незбагненними космічними силами та приголомшливу, але небезпечну силу того, що виходить за межі нашого розуміння.

URL: <https://ua.kinorium.com/2020417/>

8. Тривожні ілюстрації Волтера.

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1AovuxAkdG/>

Дата: 24.10.2024, перенесено: 07.01.2025

Волтер Моліно (1915–1997) був майстром ілюстрацій, що передавали найжахливіші можливі ситуації. Крок за кроком він точно відтворював хаос, божевілля, відчай і руйнування. Його роботи відзначаються такою інтенсивністю, що їх важко не лише дивитися, а й осмислювати. Більшість ілюстрацій зображують безсенсове насильство.

URL: <https://clasebcn.com/tips/walter-molino/>

9. Художник - Ренато Мезіа.

URL: <https://www.facebook.com/share/p/185vc8dBtq/>

Дата: 27.11.2022, перенесено: 07.01.2025

Художник-самоучка, який досяг віртуозного рівня у гіперреалізмі. Його роботи вражають здатністю точно передавати текстури — від тканин і дерева до квітів, фруктів і страв. Неживі об'єкти на його картинах виглядають настільки реалістично, що здаються майже відчутними, подекуди злегка перегукуючись із сюрреалізмом.

URL: <https://www.artsy.net/artwork/renato-meziat-white-clouds>

10. Платформа» (2019).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1BvM2TCzHB/>

Дата: 10.11.2022, перенесено: 07.01.2025

Режисер: Гальдер Гастелу-Уррутія

Горен погоджується взяти участь у таємничому експерименті й отямлюється в майже порожній камері на 48-му рівні. У кожній кімнаті — по двоє людей, а загальна кількість рівнів залишається невідомою. Їх поєднує вертикальний колодязь, яким щодня опускається платформа з їжею: чим нижче рівень — тим менше шансів отримати бодай щось.

Це глибоке і часом жорстоке кіно з потужним соціальним підтекстом, яке тримає в напрузі до останнього кадру і ще довго не відпускає після перегляду.

URL: <https://ua.kinorium.com/1667707/>

11. Фотограф - Kilian Schönberger.

URL: <https://www.facebook.com/share/p/15VAcbt5kQ/>

Дата: 04.11.2022, перенесено: 07.01.2025

Фотографії Кіліана Шенбергера вражають своєю атмосферністю. Його пейзажі ніби відкривають двері до світу, що нагадує всесвіт із легендарної саги Джорджа Мартіна.

Туманні ліси, загадкові гори та спокійні долини створюють відчуття казкової реальності, де кожен пейзаж наче зберігає власну таємницю.

Чи хотіли б ви побувати в таких місцях?

URL: <https://kilianschoenberger.de/?lang=en>

12. «Кабельник» (1996).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1AWKaekDEC/>

Дата: 29.10.2022

«Кабельник» — фільм, який не можна назвати дуже популярним у світі, хоча його фанатська аудиторія існує вже давно. Режисер Стіллер розповідає історію про незвичні стосунки двох персонажів: настирливого кабельника Чіпа (Джим Керрі), який приїжджає підключати телебачення Стівену (Меттью Бродерік), нещодавно розлученому і що оселився у своїй холостяцькій квартирі. Розмова за розмовою, і ось уже дивний чоловік із шепелявим голосом у синьому комбінезоні дає клієнту доступ до платних каналів практично безкоштовно, а за кілька хвилин навіть пропонує провести час разом. Стівен Ковач ще не здогадується, що Кабельник ставить їхнє коротке знайомство набагато серйозніше, тож хоч і з небажанням, але погоджується на пропозицію.

URL: <https://ua.kinorium.com/105094/>

13. Автор - Теодор Кіттельсен.

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1XvQLagFwJ/>

Дата: 25.10.2022, перенесено: 07.01.2025

Художник часто засновував сюжети своїх картин на норвезькому фольклорі, тому ці твори такі казкові, але моторошні.

URL: <https://www.wikiart.org/uk/teodor-kitelsen>

14. «Той, що біжить по лезу 2049» (2017).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/194WthHtTp/>

Дата: 21.10.2022, перенесено: 07.01.2025

Режисер – Дені Вільнев

Перший фільм «Той, що біжить по лезу» взяв із книги Філіпа К. Діка «Чи мріють андроїди про електровівці?» лише загальну ідею світу та початковий сюжетний зачин. Земля після війн спустошена, більшість людей покинули її

і заселили інші планети, використовуючи рабів-реплікантів. Репліканти (в оригіналі андроїди) створені корпорацією «Тірелл» для важкої праці, включно з проституцією. За непокору їх безжально знищують, а права чи милосердя їм не належать. Головний герой, нуарний детектив Рік Декард, працює мисливцем за нагородою — відстрілює втікачів-реплікантів. Після зустрічі з Рейчел — реплікантом, який майже не відрізняється від людини, він починає сумніватися в правильності своєї роботи. Чи не є він просто легальним вбивцею? Проте далі книга і фільм йдуть зовсім різними шляхами, з різними сюжетами, акцентами та ідеями.

URL: <https://ua.kinorium.com/573759/>

15. Магія краси в ілюстраціях @potg333.

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1AgMeWp4nT/>

Дата: 17.10.2022, перенесено: 07.01.2025

Цей художник гармонійно поєднує красу жіночих образів із чарівністю природи. Його твори випромінюють ніжність, баланс і тонку увагу до деталей, створюючи атмосферу мрійливості та затишку.

Кожна ілюстрація — це невеликий всесвіт, де природа органічно вплітається в образи героїнь, а яскраві відтінки й витончені лінії надають відчуття казковості.

Як вам такі ілюстрації? Чи надихають вони вас?

URL: <https://potg.art/>

16. П'єр Ренуар - "Натюрморт з хризантемами".

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1Bh3B7jRmQ/>

Дата: 17.10.2022, перенесено: 07.01.2025

Зібрання Дюран-Рюеля, Париж

1900 р.

П'єр Огюст Ренуар часто звертався до образів квітів у своїх картинах. Хризантеми користувалися його особливим коханням, їх завжди він намагався показати з найбільш вигідного боку.

URL: <https://www.wikiart.org/uk/pier-og-yust-renuar>

17. Мінімалізм крізь об'єктив Don Hong-Oai.

URL: <https://www.facebook.com/share/p/163rr2q5AV/>

Роботи цього фотографа нагадують витончені картини китайського живопису: кожен кадр наповнений спокоєм, гармонією та природною красою. Мінімалізм ідеально поєднується з м'якими лініями та розмитістю, створюючи відчуття тихого дотику часу.

Його фотографії – це більше, ніж зображення. Це вікно у світ, де кожна деталь розповідає історію, а простота викликає найглибші емоції.

Чи відчуваєте ви цю гармонію в його роботах?

URL: <https://znyata.com/photo/154-don-hong.html>

18. Японська живопис тушшю Сумі-е (Koukei Kojima).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/198CTNq7FZ/>

Дата: 16.10.2022, перенесено: 07.01.2025

(Koukei Kojima) ретельно зважає кожен штрих, кожен мазок, роблячи їх ідеальними, а кольори – ніжними та приглушеними, немов вони затягнуті туманним серпанком свіжого весняного ранку. І тому картини виглядають трохи вицвілими, старовинними, наче передаються з покоління в покоління вже багато десятків років і успадковують, здається, японський живопис тушшю Сумі-е.

URL: <https://surl.lu/zlzami>

19. Hajime Sorayama — майстер футуристичної естетики.

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1BLdw55TL5/>

Дата: 05.11.2024, перенесено: 07.01.2025

Кожна металева поверхня в його роботах наче оживає, поєднуючи холодний блиск технологій і теплоту людської форми. Сораяма використовує світлотінь так досконало, що його ідеально відполірований метал здається справжнім. Його творчість випромінює одночасно привабливість і технологічну відстороненість, ніби це — візії далекого майбутнього, де людина і машина злилися в нову форму краси.

Його найвідоміші роботи — андроїдні жіночі фігури, які балансують між

граціозністю і технічністю, втілюючи поняття «сексуальної роботики» та символізуючи неминучий розвиток технологій у нашому житті.

Сораяма також прославився завдяки співпраці з Sony, для якої створив легендарних роботів AIBO. Його стиль продовжує надихати дизайнерів і художників, формуючи сучасну кіберестетику і впливаючи на поп-культуру.

URL: <https://www.sorayama.net/>

20. «Відтворення заборонено», (1937) Художник / Рене Магрітт.

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1Mj1EjfxzW/>

Дата: 17.10.2022, перенесено: 07.01.2025

Цю картину замовив поет і меценат Рене Магрітта — Едвард Джеймс, і вона є його портретом, хоча обличчя на полотні не показане. Робота була однією з трьох, які Магрітт створив спеціально для оздоблення будинку Джеймса в Лондоні.

На зображенні — людина, що стоїть перед дзеркалом, але її відображення також показане зі спини, у той час як книга на полиці відображається коректно.

Книга на полиці — це прочитаний примірник «Повісті про пригоди Артура Гордона Піма» Едгара По, одного з улюблених авторів Магрітта, якого художник часто згадував у своїх роботах.

URL: <https://www.wikiart.org/uk/rene-magritt>

21. «Опинись у моїй шкірі» (2014).

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1B16emZ8kX/>

Дата: 28.10.2022, перенесено: 07.01.2025

Режисер – Джонатан Глейзер

«Побудь у моїй шкурі» — це екранізація однойменного фантастичного роману англійського письменника Мішеля Фейбера. Історія розгортається навколо таємничої істоти в жіночому образі, яка полює на самотніх чоловіків у Шотландії. У стрічці майже відсутні діалоги та пояснення подій, а для зйомок застосовувалися приховані камери.

Головну роль виконала Скарлетт Йоханссон, а роль другорядних персонажів

дісталась переважно непрофесійним акторам.

URL: <https://ua.kinorium.com/487484/>

Огляд, аналітика

22. Чому ми дивимося те, що лякає, і що нам у цьому подобається?

<https://surl.li/edbxwg>

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1HiiM1z4N1/>

Дата: 26.10.2024, перенесено: 08.01.2025

Письменник Еллісон Освальт переглядає плівки з вбивствами, і на екрані з'являється образ надприродної істоти, Багула. На одній з плівок, він бачить кадри, де сім'ю тягнуть до ставка, прив'язуючи їх до лежаків, а потім топлять. Це момент із фільму «Сіністер», який вважається одним із найстрашніших жахів за оцінками аналітиків з інтернет-порталу MoneySuperMarket. Цей фільм піднімає традиційне питання: чому люди добровільно дивляться жахи, які настільки лякають?

1. Психологічна потреба у викиді адреналіну.

Один із ключових факторів привабливості страху — це фізіологічна реакція тіла на нього. Почуття страху стимулює симпатичну нервову систему, викликаючи викид адреналіну, кортизолу та інших стресових гормонів. Це створює відчуття тривоги, напруги і водночас — гострих відчуттів. Психологи порівнюють цей досвід із катанням на атракціонах або заняттями екстремальними видами спорту, коли люди шукають безпечний спосіб пережити сильні емоції. Фільми жахів дозволяють глядачам відчути схожий викид адреналіну без реального ризику для життя. Як зазначають психологи, контрольовані страхи допомагають мозку вивільняти нейромедіатори, які створюють приємне відчуття полегшення після завершення загрози. Саме ця поєднана реакція страху і полегшення є важливим елементом задоволення.

2. Психоаналіз і катарсис: випуск прихованих страхів.

У психоаналізі існує теорія катарсису, яка стверджує, що люди використовують мистецтво і розваги, щоб безпечно досліджувати свої внутрішні страхи та конфлікти. Страхи, які ми зазвичай придушуємо, можуть

бути вивільнені через перегляд фільмів жахів, що дозволяє нам зіткнутися з власними емоціями в контрольованому середовищі.

Це значить, що перегляд жахів може допомогти глядачам обробити власні тривоги та страхи, оскільки вони бачать, як персонажі на екрані борються з чимось подібним. Наприклад, страх перед смертю або невідомістю є однією з основних тем багатьох фільмів жахів, і перегляд таких стрічок допомагає глядачам стикнутися з цими екзистенційними питаннями.

3. Контрольований хаос: ми керуємо страхом.

Однією з причин, чому фільми жахів так популярні, є можливість отримати контроль над страхом. Коли ми дивимося жахливу сцену, ми знаємо, що це всього лише фільм, і наш реальний світ залишається безпечним. Це створює ілюзію контролю, оскільки ми можемо спостерігати за лякаючими подіями, залишаючись при цьому фізично неушкодженими.

Перегляд страшних фільмів дозволяє відчувати контрольоване занурення у хаос. Глядач знає, що може натиснути паузу, вимкнути телевізор чи змінити фільм, коли стає занадто страшно. Це забезпечує відчуття безпеки навіть у моменти, коли емоції виходять за межі звичайного рівня.

4. Еволюційні корені: чому страх цікавий.

З еволюційної точки зору, страх є важливою емоцією, яка допомагала нашим предкам вижити. Реакція на небезпеку, що змушувала тіло готуватися до боротьби або втечі, була ключовою у виживанні. Проте, сьогодні люди більше не зіштовхуються з такими постійними загрозами, як раніше. У сучасному світі інстинкт страху втратив свою практичну роль, але людський мозок все ще потребує стимулів для його активації.

Фільми жахів стають своєрідною “замінною” небезпекою, яка дає можливість задовольнити цю еволюційну потребу у тренуванні реакції на страх. Переглядаючи страшні сцени, ми відчуваємо подібні фізіологічні реакції, як і наші предки під час зустрічі з реальними загрозами, але без небезпеки для життя.

5. Естетика і парадокс насолоди від страху.

Окрім фізіологічних та психологічних пояснень, багато глядачів просто знаходять естетичну насолоду в жахливих фільмах. Режисери жахів часто грають із візуальними, звуковими та наративними техніками, які створюють потужні образи. Як у мистецтві, так і в кінематографі, страх може мати естетичну цінність. Наприклад, культові сцени з фільмів Альфреда Гічкока або сучасні жахи, як-от “Hereditary” Арі Астера, демонструють, як лякливі моменти можуть бути глибоко сильними, вишуканими і водночас страшними.

Парадокс насолоди від страху, який відомий у психології як “Парадокс приємного страху”, пояснює це таким чином: ми можемо одночасно відчувати негативні емоції від страху і отримувати позитивні враження від якісного кінематографічного досвіду.

6. Соціальний аспект: страх як колективний досвід.

Перегляд фільмів жахів у компанії друзів чи на великому екрані з глядачами підсилює відчуття єднання. Спільний досвід страху об’єднує людей. Фільми жахів часто стають соціальними подіями — перегляд їх у компанії надає безпеки, дозволяючи глядачам обговорювати побачене і ділитися враженнями після. Існують дослідження, які показують, що небезпека і страх можуть бути потужними позитивними соціальними силами.

Наприклад, участь у ритуалах, таких як ходіння по вогню, може фізіологічно синхронізувати людей один з одним і сприяти взаємовигідній поведінці.

Це також пояснює популярність таких культурних феноменів, як хоррор-кінофестивалі або перегляди культових фільмів у кіноклубах. Спільний страх створює особливий зв’язок між людьми, навіть якщо вони не знайомі. У момент спільного перегляду фільму аудиторія переживає однакові емоції, що зміцнює соціальні зв’язки.

Парадокс задоволення від страху.

Попри всі фізіологічні і психологічні реакції на страх, нас приваблює можливість безпечно зануритися у світ, де наші страхи можуть бути відтворені, досліджені і в кінцевому результаті — контрольовані. Це дає нам

відчуття сили, навіть перед обличчям незрозумілих загроз, які ми зустрічаємо на екрані.

Страх в кінематографі виконує подвійне завдання: він дозволяє глядачам розважатися, перебуваючи у безпеці, та водночас допомагає досліджувати наші власні емоції, надаючи можливість справитися з ними у символічній формі. Фільми жахів дарують нам катарсис, адреналін і естетичне задоволення, поєднуючи у собі приємні та лякаючі елементи, що робить їх невід'ємною частиною людського досвіду.

URL: <https://www.moneysupermarket.com/broadband/features/science-of-scare/>

URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC3181681/>

URL: <https://surl.li/eomjvd>

URL: <https://surl.li/pgjbce>

URL: <https://www.scientificamerican.com/article/on-the-nature-of-fear/>

URL: <https://surl.li/qindkf>

URL: <https://www.pnas.org/doi/full/10.1073/pnas.1016955108>

23. Як ШІ змінює правила гри у візуальному мистецтві.

URL: <https://surl.li/ajikos>

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1GEV9i5J9t/>

Дата: 03.10.2025

Штучний інтелект (ШІ) дедалі активніше інтегрується у сферу візуального мистецтва, змінюючи процес створення та сприйняття художніх творів. Завдяки алгоритмам глибокого навчання, художники, дизайнери та режисери отримують нові інструменти для експериментів, але водночас постає питання про унікальність людської творчості в епоху машинного розуму. Чи зможе штучний інтелект замінити митця, чи залишиться лише інструментом у його руках?

Як працює ШІ у мистецтві.

Штучні нейронні мережі функціонують шляхом обробки великих масивів даних і виявлення в них закономірностей. Щоб навчити нейронку розпізнавати певні образи, в неї завантажують велику кількість відповідних

зображень із позначками, наприклад: «це — кит». Згодом ШІ починає розуміти характеристики об'єкта й здатний створювати його власні візуальні інтерпретації, за принципом комбінування кількох зразків, на яких він навчався. У процесі формується новий об'єкт, який поєднує елементи вже існуючих стилів. «Зображення, створене таким способом, матиме достатньо відмінностей від оригіналів, щоб вважатися унікальним», — зазначає Ольга Петрів, юристка у сфері штучного інтелекту напряму «Незалежні медіа». Проте відтворення стилю без дозволу його авторів може поставити під сумнів цінність їхньої творчості та спричинити етичні й юридичні суперечки. Це дає змогу створювати нові художні твори, імітуючи відомі техніки. Наприклад: DALL·E 2 та MidJourney генерують реалістичні та сюрреалістичні зображення за текстовими описами. DeepDream від Google перетворює одне зображення на інше або в іншому стилі. Runway ML використовується для редагування відео та створення спецефектів у кіноіндустрії.

ШІ у кінематографі.

Штучний інтелект не лише генерує окремі кадри чи сцени, а й активно використовується у виробництві фільмів: У «The Irishman» (2019) акторів омолоджували за допомогою нейромережі та цифрової анімації. У фільмі Мартіна Скорсезе “The Irishman” знімається тріо легендарних акторів: Роберт Де Ніро, Аль Пачіно та Джо Пенні. Однак, щоб зобразити їх молодшими, команда використала технології ШІ, зокрема для створення ефекту омолодження акторів через цифрову анімацію. Завдяки цьому, акторам не довелося використовувати грим, і вони змогли втілити молодших версій своїх персонажів з великою точністю, зберігаючи при цьому природні рухи та емоції.

Фільм „Morgan“ (2016) став першим в історії кіно, де трейлер був майже повністю створений за допомогою штучного інтелекту, зокрема через платформу IBM Watson. Для створення трейлера IBM Watson використовував технології машинного навчання та аналізу емоцій, щоб

проаналізувати величезну кількість відеоматеріалів, включаючи попередні трейлери та елементи фільмів, щоб зрозуміти, які сцени є найбільш емоційно значущими. Кінцевий результат був редагований професіоналами кіноіндустрії, але основну частину роботи зі створення самого трейлера виконала ШІ.

Позитивні та негативні кейси використання ШІ на прикладі (GAN).

У 2018 році мистецька група Obvious створила картину „Portrait of Edmond de Belamy“ за допомогою генеративно-змагальної нейромережі Generative Adversarial Networks (GAN). Алгоритм був навчений на 15 000 портретах, написаних з XIV по XX століття.

Картина була продана на аукціоні “Christie’s” за \$432 500, що значно перевищило очікувану ціну (\$7 000 — \$10 000). Це стало знаковою подією в історії мистецтва, оскільки показало, що роботи ШІ можуть мати цінність у світі традиційного мистецтва.

“GANksy” — «алгоритм штучного інтелекту, що імітує стиль Бенксі»

GANksy — це програмне забезпечення, створене веб-розробником Меттом Раундом, яке використовує “генеративно-змагальну мережу” (GAN) для створення зображень у стилі знаменитого вуличного художника Бенксі. «Хоча назва та візуальні особливості деяких робіт, згенерованих алгоритмом, натякають на конкретного митця, автор проєкту уникає прямих згадок про нього з юридичних причин», за інформацією The Art Newspaper.

Алгоритм був навчений протягом п’яти днів на основі сотень зображень, потенційно пов’язаних із Бенксі, що дозволило йому створювати роботи з характерними текстурями, формами та темами. Водночас штучний інтелект не просто копіює наявні роботи, а намагається знайти закономірності та відтворити їх у новому контексті, створюючи оригінальні, хоча й стилістично впізнавані композиції.

Проте, GANksy не здатний до повноцінного розуміння концепцій або глибоких соціальних контекстів, які є важливою частиною мистецтва Бенксі. Втім, цей експеримент підкреслює зростаючий вплив штучного інтелекту на

мистецтво, викликаючи дискусії про авторське право, етичні межі та роль художника у цифрову епоху.

Вплив ШІ на художній ринок: статистичні дані

Усі наведені статистичні дані були отримані з джерела AIPRM AI Art Statistics 2024:

“За даними опитування серед художників, близько 45% вважають ШІ корисним інструментом для своєї творчості, а 35% застосовують ШІ для візуалізації нових ідей на початкових етапах проєктів.”

“Згідно з опитуванням 2023 року від Book an Artist, 74% художників вважають процес використання ШІ для збору мистецьких творів з Інтернету неетичним, а 89% стурбовані тим, що закони про авторське право є застарілими.”

“54,6% переживають, що вплив ШІ може призвести до зменшення їхніх доходів, 73% хочуть, щоб їх запитували про дозвіл перед використанням їхніх творів для навчання алгоритмів.”

“Оцінка вартості галузі на 2023 рік становить близько \$0,29 мільярда, що свідчить про зростання на 12% порівняно з 2022 роком.”

Штучний інтелект докорінно трансформує сферу візуального мистецтва, відкриваючи нові горизонти для митців і водночас породжуючи нові виклики для суспільства. З одного боку, нейромережі надають митцям потужні інструменти для творчості, дозволяючи генерувати унікальні образи, експериментувати зі стилями та навіть автоматизувати окремі етапи виробництва контенту. Впровадження ШІ в кіноіндустрію демонструє його ефективність у редагуванні відео, омолодженні акторів та створенні трейлерів. З іншого боку, постають важливі питання щодо авторського права, етики використання чужих стилів і меж творчої автономії машинного інтелекту.

Попри успіхи алгоритмів, ШІ поки що залишається лише інструментом, який потребує людського контролю та кураторства. Унікальність людської творчості полягає не лише у відтворенні стилю чи комбінуванні візуальних

елементів, а й у глибокому розумінні контексту, емоцій і соціального значення мистецтва. Тому майбутнє візуального мистецтва, ймовірно, буде будуватися на симбіозі людського таланту та можливостей штучного інтелекту, а не на його повній автоматизації.

URL: <https://cedem.org.ua/analytics/shtuchnyi-intelekt-avtorske-pravo/>

URL: <https://surl.li/gfdcab>

URL: <https://surl.li/nhyrqm>

URL: <https://surl.li/oyxbre>

URL: <https://surl.li/uelzxt>

URL: <https://www.aiprm.com/ai-art-statistics/>

Рецензії

24. Розбір фільму: «Олдбой» (2003).

URL: <https://surl.li/zlpbuj>

URL: <https://www.facebook.com/share/p/18m88Wdc3Q/>

Дата: 25.03.2025

Темрява. Тиша. Згодом — звук старого телевізора, що шипить на фоні кадрів новин. Самотність у чотирьох стінах. П'ятнадцять років у полоні та безмовності — саме стільки знадобилося долі, аби перетворити О Де Су з пересічного чоловіка на втілення сліпої помсти.

«Олдбой» Пак Чхан Ука — не просто фільм, а подорож у найтемніші куточки людської свідомості. Це друга частина так званої «Трилогії помсти», до якої також входять фільми «Співчуття панові Помста» (2002) і «Співчуття пані Помста» (2005). Глядач, який на перший погляд може розглядати цей фільм як класичну історію помсти, поступово починає осмислювати важливі психологічні та моральні питання, які ставить перед нами цей шедевр.

Трішки сюжету без зайвих спойлерів: історія помсти та її наслідки.

О Де Су — звичайний, дещо нестриманий, але благодушний чоловік, якого викрадають просто з вулиці напередодні дня народження його доньки. Він прокидається у замкненій кімнаті без вікон, обмеженій чотирма стінами, яка стає його в'язницею на наступні п'ятнадцять років. Усе, що він має — це

телевізор, який стає для нього і джерелом інформації, і вікном у зовнішній світ, і єдиним товаришем у самотності. Одного дня він дізнається з новин, що його дружину вбито, а його самого звинувачено у цьому злочині.

Після несподіваного звільнення О Де Су отримує телефон, гроші й дорогий костюм. Він не знає, хто його ув'язнив і чому, але твердо вирішує знайти відповіді. Його пошуки приводять його до молодої жінки на ім'я Мі До, яка стає його союзницею. Крок за кроком, він розплутує моторошну павутину таємниць і помсти, що веде до загадкового Лі У Джина — людини, відповідальної за його довгі роки в ув'язненні.

Розгадка виявляється страшнішою за будь-яку уяву: О Де Су став жертвою витонченої помсти за колись почуту таємницю, що зруйнувала життя Лі У Джина. Фінал стрічки — це не лише кульмінація історії, а справжній емоційний вибух, який залишає глядача враженим та приголомшеним.

Однією з найгостріших тем, що піднімається у фільмі, є тема помсти. О Де Су прагне відплатити за своє утримання, але чим більше він розслідує свою ситуацію, тим більше стає зрозумілим, що його помста сама по собі несе багато наслідків. Фільм демонструє, як навіть найкраще спланована помста може призвести до нових помилок, а відтак — до нових страждань. І чим глибше герой занурюється в пошуки свого мучителя, тим більше він починає розуміти, що не все є таким простим і прямолінійним, як здається на перший погляд.

Психологія та моральність персонажів.

Крім того, що «Олдбой» є історією про помсту, це також глибоке дослідження психології персонажів, їхніх вчинків та мотивів. Однією з найцікавіших і водночас шокуючих частин фільму є внутрішні переживання головного героя. О Де Су, впродовж своєї неволі, переживає сильні психоемоційні потрясіння, і його здатність бачити світ в іншому світлі змінюється впродовж фільму.

Спочатку він представляється глядачеві як безкомпромісний герой, який готовий зробити все, щоб помститися. Проте, поступово він втрачає свою

впевненість, а його бачення справедливості і моралі розмивається. В кінцевому підсумку він стикається з важливим питанням: чи може він отримати справедливість, не втративши себе?

Ще однією важливою темою є питання моральності та відповідальності за вчинки. Чи можна називати героя морально чистим, якщо його власні дії, хоча і були викликані стражданням, також призвели до руйнівних наслідків для інших людей? Ось чому «Олдбой» не просто фільм про помсту, а й про внутрішню боротьбу героя, який змушений мати справу з наслідками своїх вчинків, навіть якщо він був жертвою.

Символізм та візуальний стиль.

Непомітним аспектом фільму є його візуальний стиль, який надає особливу глибину до його психологічної складової. Режисер Пак Чан Ук вміло використовує різноманітні візуальні елементи, щоб підкреслити не тільки атмосферу жорстокості та насильства, а й внутрішній світ персонажів.

Наприклад, сцена, в якій О Де Су відкушує голову живому осьминогу, не тільки виглядає шокує, але й є символом того, як герої фільму, з одного боку, відчують себе жертвами, а з іншого — здатні чинити жорстокість, навіть на рівні інстинктів.

Особливу увагу варто приділити кольоровій палітрі фільму. Стилїстика, яку використовує Пак Чан Ук, часто акцентує увагу на три основні кольори — фіолетовий, червоний і зелений — не лише збагачують візуальну складову фільму, а й допомагають розкрити його фінал.

Фіолетовий асоціюється з головним антагоністом і супроводжує О Де Су протягом усього сюжету: рубашка та краватка самогубці на початку, парасолька, конверт, хустка, коробка, розбите вікно — всі ці деталі підкреслюють присутність цього кольору. Ймовірно, фіолетовий так само пов'язаний із гіпнозом, як і телефонний дзвінок у суші-барі. У будь-якому разі, саме цей колір є ключем до розгадки для головного героя, проте, охоплений жагою помсти, він усвідомлює це надто пізно.

У фіналі стає зрозуміло, що Лі У Джін протягом усього фільму майстерно

маніпулював О Де Су, який раз за разом потрапляв у його пастки. Уважний глядач може помітити підказки, приховані в кольорових рішеннях фільму. Зелений у фільмі символізує приманку, яка веде О Де Су слідом за його бажанням помсти.

Червоний колір у фільмі безпосередньо символізує пастку — кінцеву ціль, до якої прямує О Де Су.

Один із показових моментів — фінальна сцена, де антагоніст використовує лазерну указку, що спершу світиться зеленим. Ця указка нібито є ключем до смерті Лі У Джіна. Проте, коли Лі передає її О Де Су, і той натискає кнопку, нічого не відбувається — лише колір змінюється на червоний. Це недвозначний сигнал глядачам: головний герой знову потрапив у пастку.

Тема інцесту і моральна дилема.

Одним з найбільш контroversійних аспектів фільму є тема інцесту. Це питання, яке зазвичай вважається табуованим у більшості культур, Пак Чан Ук підносить у центр фільму, змушуючи глядача замислитися над моральними принципами, що лежать в основі таких відносин. Всі події, що сплітаються у фільмі, мають своє коріння в цьому страшному і табуованому аспекті, і «Олдбой» не намагається уникати цього питання, а навпаки, робить його основою для подальших трагедій, які трапляються з персонажами.

Цей момент, хоча і шокує, є важливою частиною фільму, яка змушує задуматися над тим, як люди часто порушують моральні норми, не розуміючи, яку ціну їм доведеться заплатити за це в майбутньому. Тут не йдеться лише про насильство як таке, а про психічні й моральні наслідки таких вчинків, які затьмарюють і життя тих, хто вчинив це, і тих, хто став жертвою.

Фінал.

Цікаво, що режисер Олдбоя прагнув створити фінал, у якому кожен глядач міг би самостійно вирішити: забув О Де Су шокуючу правду чи ні? Реакція героя справді може трактуватися по-різному, але уважний глядач знайде підказку в одній деталі.

Ключ до розгадки фіналу Олдбоя — червоне пальто Мідо. Воно яскраво натякає, що О Де Су вкотре опинився в тенетах маніпуляцій.

Підсумки та вплив на глядача.

«Олдбой» — це не просто фільм, який можна подивитися заради розваги або шокуючого контенту. Це глибокий психологічний трилер, який змушує глядача задуматися над питаннями моральності, помсти, жорстокості і відповідальності. Фільм розкриває, як наші вчинки можуть мати важкі наслідки не лише для інших, але й для нас самих, і як ми часто не можемо уникнути цих наслідків, навіть якщо намагаємося відшукати справедливість.

URL: <https://ua.kinorium.com/285311/>

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tAaBkFChaRg>

25. «Людина з кіноапаратом» опис образів візуальних метафор.

URL: <https://www.facebook.com/share/p/18kAXqY4ya/>

Дата: 08.03.2025

Насамперед варто зазначити, що фільм не має сценарію, а його акторами є випадкові перехожі. Локація — українська урбаністика.

Режисер обирає для свого кінорозповіді звичайний день із життя міста. Усе рухається за звичною, циклічною схемою: місто прокидається — спершу заводи та жебраки, а згодом відчиняються крамниці й виходить на вулиці середній клас. Через паралельний монтаж стає очевидно, наскільки тісно переплітаються місто як єдиний організм і приватне життя окремої людини. Прикладом цього є епізод, коли камера зазирає у вікно загсу й фіксує, як подружжя подає заяву на розлучення — невелика сімейна драма, яку режисер порівнює з трамваями, чії колії розходяться.

Окремо показано й постать оператора: він — мов невидимий спостерігач, якого ніхто не помічає, тоді як він бачить усіх, немов «жива камера» ще задовго до появи цього винаходу. Вертов зміг задокументувати повсякдення своєї епохи.

Центральним образом безперечно виступає кінокамера — явище свіже й незвичне. Це підтверджують реакції перехожих: хтось дивується, хтось

усміхається, побачивши людину з «ящиком на ніжках», інші перелякано тікають. Така поведінка природна, адже Вертов знімає не акторів, а саме життя — взірєць справжньої документалістики, у якій реальність поєднується з мистецтвом.

Ще один образ, пов'язаний із кінокамерою, наскрізний символ — око. У фільмі багато великих планів очей різних людей. Але очі є не тільки у людей, бачити можуть і неживі предмети, такі як, наприклад, удома, у них очі — вікна, жалюзі — вії. Звідси паралельний монтаж — моргає людина/відчиняються-закриваються штори, дівчина вмиває обличчя/працівниця миє шибки у вікнах і тому подібне.

І поступово до глядача доноситься головна думка — кінокамера, точніше її об'єктив — це теж око. Один із найсильніших образів — людське око відбивається в об'єктиві.

Око кінокамери живе, його не можна назвати неживим. Багато в чому, тому що поряд із кінокамерою знаходиться людина. Камера — його третє око. І це око досконаліше. Камера бачить все, заглядає в найпотаємніші куточки, наближає і, навпаки, віддаляє, щоб охопити всі разом. Око кінокамери відсікає все зайве (за допомогою кадрування), подібно до перукаря з ножицями в руках; камера виводить на чисту воду — Вертов для цієї метафори використовує плани миття голови, прибирання вулиць та ін. Камера роздягає, людина перед нею все одно, що гола.

Камера оживляє. Ляльки, манекени, скульптури виглядають як люди. Вертов показує, як за допомогою ракурсу, композиції можна досягти цього ефекту. Навіть нерухоме зображення може виглядати динамічно завдяки монтажу.

Дзига Вертов відкриває таємницю, він показує, як монтується фільм. Його помічниця ріже плівку, кадри схожі на маленькі фотографії. І відразу режисер показує вже склеєні маленькі шматочки — нерухома фотографія оживає: діти сміються, дівчина зніяковіло посміхається і т.д.

У фільмі та численні плани рук та ніг. Це ті частини тіла, які у людини найбільш рухливі у повсякденному житті. Люди постійно переміщаються,

працюють руками — усе це Вертов показує, прагнучи донести думку, що кіно — це, насамперед, дія. Око кінокамери шукає рух і може його відтворити на екрані. У кіно динаміка переважає статику.

Велике значення має і такий образ, як коло, що обертається. Обертаються колеса трамваїв, поїзда, обертаються частини заводських верстатів, обертається коло швейної машинки, крутиться карусель та котушка плівки. Все паморочиться, як і сам світ.

Дзига Вертов показав практично всі можливості кінематографу. Усі прийоми є актуальними і сьогодні. Ймовірно, тому, що вони відносяться до творчої сторони екранного мистецтва. Зростають технічні можливості, але суть і призначення методів та прийомів залишається незмінною.

Крім того, багато елементів фільму «Людина з кіноапаратом» здаються новаторськими і в наші дні. Дзига Вертов не боїться вільно поводитися з життєвим матеріалом, що сфотографував його кінооко.

URL: <https://dovzhenkocentre.org/top-100/lyudyna-z-kinoaparatom/>

URL: <https://youtu.be/y0un3aRDqPI?si=4Df24P5gAsyL0BbS>

Інтерв'ю

26. «Живий малюнок» як мистецтво моменту: інтерв'ю з Костянтином Родигінім

URL: <https://surl.li/buyqmq>

URL: <https://www.facebook.com/share/p/1AaBLXVRAr/>

Дата: 29.04.2025

Вінниця, 25 квітня. У галереї XXI (Артинова 12а, 4 поверх) відкрилася виставка «Живі малюнки», що об'єднала швидкі начерки з натури від 19 авторів з різних міст України.

У просторі Галерея XXI панує тиха, уважна атмосфера: на білих стінах — серії невеликих, але емоційно насичених робіт, виконаних олівцем, маркером, браш-пенном чи гелевою ручкою. Це не ідеальні картини — це фіксація миті, спроба «впіймати життя» в кількох швидких лініях.

Один із учасників проєкту — художник, фотограф та дослідник Костянтин

Родигін — поділився своїм баченням «живого малюнку», роллю ескізів у мистецтві та тим, що глядач може побачити за кілька хвилин уважного споглядання.

— Розкажіть, будь ласка, що таке виставка «Живі малюнки» — і в чому її ідея?

— «Живий малюнок» — це швидкий малюнок з натури. Роботи на виставці створені за 2–15 хвилин. Ми зібрали 19 авторів із Вінниці та інших міст — і кожен має свій авторський стиль. Це вже четверта виставка спільноти «Живі малюнки», яка діє у Вінниці з 2018 року.

— Що для вас особисто означає “живий малюнок”?

— Це про інтуїцію, про вловлення моменту. Він подібний до фотографії, але з іншим відчуттям.

— Чи є у виставки дослідницький або освітній задум?

— Виставка — не про тривалий процес, а про різноманіття результатів. Але глядач може сформулювати свої дослідницькі висновки самостійно.

— Як змінилось ваше ставлення до ескізів під час підготовки?

— Я передивлявся архіви, деякі речі вже й забув. Це допомогло оцінити роботи як зовнішній спостерігач. Відбулося певне відчуження, з’явилася критичність у виборі найкращого чи найцікавішого.

— Ви відчуваєте свободу чи вразливість, коли показуєте неідеальні роботи?

— Свободу. Неідеальність — це частина живого процесу.

— Що для вас було новим у цій виставці?

— Найцікавіше — поєднання такої кількості авторів і стилів. Це новий досвід.

— Що запам’яталось найбільше?

— Монтаж виставки. Усі рамки різні — доводилось шукати креативні способи, як усе гарно розмістити.

— Який настрій ви хотіли передати в серії своїх робіт?

— Стан уважності до моменту й деталей. Я працював з різними інструментами: простим і кольоровим олівцем, браш-пенем, маркером,

гелевою ручкою.

— Як почалася ваша практика таких малюнків?

— Малюю зі школи, але з натури серйозно — з 2018 року. Саме тоді дізнався про вінницьку ініціативу через фотоклуб «Обрій». Думав, буде академічний підхід, але побачив свободу. І це було чудово.

— Що глядач може побачити в етюді, чого не буде в завершеній роботі?

— Правдивість моменту. Раніше я допрацьовував скетчі вдома, але зараз розумію, що це часто забиравало живу енергію з малюнка.

— Чи змінить ця виставка ставлення публіки до малюнка?

— Так. Важливо усвідомити: скетч — це повноцінний твір мистецтва. Колись так само доводилося відстоювати право фотографії бути мистецтвом.

— Яку роль мають подібні виставки для мистецької спільноти?

— Це спосіб обміну ідеями, спосіб дихати разом.

— Яке місце має ескізність у сучасному мистецтві?

— У час штучного інтелекту ескізність, недосконалість і простота можуть бути ознаками справжньої людської творчості.

— Як ви бачите діалог між художником і глядачем на такій виставці?

— Це класичний формат галерейної взаємодії — простір для інтерпретацій.

— Чи потрібно глядачу розуміти техніку — чи достатньо відчуття?

— І те, і те важливе. Баланс знання і відчуття — ідеальний варіант.

— Що порадите тим, хто тільки починає малювати?

— Починайте, надихайтесь, і знову малюйте. Досвід — найкращий вчитель.

— Що скажете тим, хто ще не встиг побачити виставку?

— Не зволікайте — виставка триватиме лише до 1 травня.

Від себе додам, у «Живих малюнках» справді є щось справжнє — і це не про недбалість чи поспіх, а про чесність, фіксацію моменту, про свободу вираження без фільтрів. За кожним штрихом — уважність, інтуїція і жива присутність автора. І саме зараз — найкращий час, щоби побачити, як виглядає жива, імпровізаційна творчість наживо.

Відеоматеріали

27. ТОП-5 українських фільмів, які варті вашої уваги!

URL: <https://www.facebook.com/share/p/19PU4gekZ5/>

URL: <https://youtu.be/MVUHRSuufJw?si=AKJR7cze-jm0ZRw1>

Дата: 07.01.2025

Привіт усім кіноманам! Ви на каналі «Obscurus». Це мій перший випуск, і сьогодні ми розглянемо незвичайні й маловідомі українські фільми, які вас здивують.

Українське кіно пройшло довгий шлях і має багато неповторних історій, здатних вразити не тільки вітчизняного, а й світового глядача. Деякі з цих фільмів — справжні кіноперлини, про які ви, можливо, навіть не чули. Тож ставте вподобайку, влаштовуйтеся зручно — і ми починаємо.

Почнемо з фільму, що здобув славу далеко за межами України — «Плем'я» режисера Мирослава Слабошпицького. Фільм став унікальним явищем у світовому кінематографі завдяки своїй особливій стилістиці. У ньому повністю відсутні озвучені діалоги та субтитри. Всі герої спілкуються мовою жестів, оскільки події розгортаються в інтернаті для людей із порушенням слуху. Це рішення надає фільму особливого емоційного та візуального напруження.

У центрі сюжету — підліток Сергій, який потрапляє в кримінальну групу, що займається рекетом і проституцією. Поступово він опиняється в замкненому циклі насильства і експлуатації, що веде до трагічних наслідків. Фільм відомий своєю провокативністю і натуралістичними сценами, які викликають сильні емоції у глядачів. «Плем'я» отримало визнання на міжнародних кінофестивалях, зокрема здобуло Гран-прі на Каннському кінофестивалі у секції «Тиждень критики». Стрічка не тільки привернула увагу до українського кінематографа, але й викликала дискусії про межі мистецтва та етичні питання в зображенні насильства.

Наступний фільм — «Безславні кріпаки» Романа Перфіл'єва. Слоган фільму — «Катана, пістоль і сталеві вуса». Це унікальна пародія на фільми

Тарантіно, що поєднує українську історію з японською культурою самураїв. У цьому фільмі ми бачимо Тараса Шевченка не просто як поета, а як героя вестерна. Дія розгортається у 1844 році. Молодий Шевченко, потрапивши в полон разом із коханою Марією, зустрічає самурая Акаю. Рятуючись від переслідувань і об'єднавшись для виконання спільних завдань, вони вирушають на пошуки помсти та свободи.

Фільм повністю змінює звичне сприйняття Шевченка, додаючи фігуру японського самурая і створюючи незвичайний наратив. Безславні кріпаки — це цікавий погляд на історію через призму вигадки, який вражає оригінальністю та поєднанням української й японської культур. Це фільм, який варто подивитися всім любителям пригодницького кіно.

Дисклеймер: не рекомендую фільм учителькам історії та літератури.

«Дике поле» Ярослава Лодигіна, зняте за романом Сергія Жадана «Ворошиловград», — це сучасний фільм, який поєднує елементи драми, комедії та навіть вестерну. Історія розгортається навколо головного героя — Віктора, який після зникнення брата повертається в рідне місто, щоб розібратися з його справами й врятувати сімейний бізнес — автозаправну станцію. Він давно живе в Києві і не мав справ із родиною. Повернувшись, потрапляє в конфлікт із місцевими бандитами, а сама територія стає все більш дикою й беззаконною.

Фільм занурює глядача в глибини соціальних, моральних і політичних проблем сучасного пострадянського простору.

«Мої думки тихі» — це українська комедія-драма, яка поєднує гумор і серйозні роздуми про життя, сімейні стосунки та пошук власного місця у світі. Це історія молодого звукооператора Вадима, який не може знайти себе в Україні й мріє про нове життя за кордоном. Він отримує незвичне замовлення — записати звуки рідкісних українських тварин, серед яких і загадкова пташка рогата гагара, яка мешкає лише в Західних Карпатах.

Це завдання стає для Вадима шансом почати нове життя в Канаді. Проте поїздка перетворюється на справжнє випробування, адже його супроводжує

мати Галина (роль якої виконує Ірма Вітовська) — сильна, волелюбна й надмірно турботлива жінка. Її намагання допомогти лише ускладнюють життя сина.

Сюжет поступово розкриває складні стосунки матері й сина, сповнені як любові, так і непорозуміння. Під час подорожі вони змушені краще пізнати одне одного та знайти спільну мову. Це щира й зворушлива стрічка, яка чудово поєднує драму з комедією й розповідає про звичайне життя, яке часто виявляється найцікавішим.

І на завершення — «Атлантида» режисера Валентина Васяновича. Сюжет фільму розгортається в альтернативному майбутньому України після закінчення війни в 2025 році. Основна увага зосереджена на колишньому солдаті Сергієві, який намагається повернутися до мирного життя, долаючи посттравматичний стресовий розлад.

Під час адаптації до нових реалій він зустрічає жінку, пов'язану з болісними подіями минулого, і разом вони намагаються знайти сенс існування серед руїн. Фільм демонструє не лише особисті драми героїв, а й загальну картину післявоєнної України — знищені міста, спустошення й надію на відновлення. Отож, українське кіно справді має що запропонувати, і ці стрічки — лише вершина айсберга. Дайте шанс українським фільмам — і ви точно відкриєте для себе щось нове.

Пишіть у коментарях, які фільми з нашого списку вас зацікавили, а також діліться улюбленими українськими стрічками. Якщо вам сподобалося це відео, не забудьте поставити лайк і підписатися на наш канал.

Честі та вдачі!

URL: <https://www.youtube.com/@TheArthouseTraffic/videos>

URL: <https://www.youtube.com/@bhfilmsua/videos>

28. Кіно яке варто подивитись!

URL: <https://www.facebook.com/share/r/1AedsKwFD3/>

URL:

https://www.tiktok.com/@obscurus74/video/7441993128183106872?is_from_we

bapp=1&sender_device=pc

Дата: 27.10.2024

«БожеВільні» (2024) — драматичний фільм про радянську психіатрію, де молодий чоловік опиняється у лікарні через свою любов до забороненої музики. Боротьба за свободу та принципи в умовах репресій.

«Назавжди-Назавжди» (2023) — фільм про 15-річну Тоню, яка переходить до нової школи в Києві, потрапляючи в компанію підлітків, що шукають пригод. Закохана в Журіка, вона опиняється в заплутаному любовному трикутнику, що стає ще складнішим через її темне минуле.

«Ля Палісіада» (2023) — український артхаусний фільм про 90-ті, де правоохоронці маніпулюють фактами, щоб підвести людину під розстрільну статтю. Це похмура історія без ностальгії, зосереджена на жорстокій реальності того часу.

Подивись хоча б один фільм цього тижня.

Підтримай українське кіно.

URL: <https://www.youtube.com/@FILMUAGroup>