

## SECTION 6. TOPICAL ISSUES OF FILM AND TELEVISION ARTS

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-488-7-10>

### SCREEN ADAPTATIONS OF THEATRICAL PERFORMANCES MADE THROUGH THE LANGUAGE OF CINEMA AND TELEVISION IN THE UKRAINIAN SSR DURING THE 1970S-1980S

### ЕКРАНІЗАЦІЇ ТЕАТРАЛЬНИХ ВИСТАВ, ЗДІЙСНЕНИХ ЗАСОБАМИ КІНО – ТА ТЕЛЕ – МОВИ У ПЕРІОД 1970-1980-Х РОКІВ В УРСР

**Yelchik O. M.**

*Graduate student at the Department  
of Screen and Stage Arts  
and Cultural Studies  
Institute of Art History, Folklore  
and Ethnology named  
after M. T. Rylsky of the National  
Academy of Sciences of Ukraine,  
Kyiv, Ukraine*

**Єльчик О. М.**

*аспірант відділу екранно-сценічних  
мистецтв та культурології  
Інститут мистецтвознавства,  
фольклористики та етнології  
імені М. Т. Рильського Національної  
академії наук України  
м. Київ, Україна*

У бурхливому virі культурного життя Української РСР 1970–1980-х років народжувався унікальний симбіоз театру, кіно та телебачення. Цей період став золотою добою для екранізацій театральних вистав, коли режисери та актори сміливо експериментували, створюючи нову форму мистецтва. Вони не просто переносили театральні постановки на екран, а творили щось абсолютно нове – живе, дихаюче полотно, де класична драматургія зустрічалася з інноваційними технологіями кінематографу. Ці екранізації стали своєрідним мостом між традиційним театром і модерним телебаченням, відкриваючи глядачам нові грані улюблених вистав та даруючи їм можливість насолоджуватися майстерністю акторів у найменших деталях.

Процес створення таких екранізацій був справжнім викликом для усіх залучених. Режисери балансували на тонкій межі між збереженням театральної автентичності та використанням унікальних можливостей кіномови. Вони експериментували з різними ракурсами, світлом та монтажем, намагаючись передати не лише сюжет, але й атмосферу, енергетику живої вистави. Оператори шукали нові способи зйомки,

щоб камера стала не просто стороннім спостерігачем, а активним учасником дійства, здатним проникнути у найпотаємніші куточки сценічного простору. Актори ж мусили адаптувати свою гру, знаходячи золоту середину між театральною експресією та кінематографічною стриманістю. Ця колективна творчість народжувала дивовижні результати – вистави на екрані оживали, набували нових граней та глибини.

Особливістю екранізацій цього періоду було їхнє прагнення не просто зафіксувати виставу, а створити новий художній твір, який би існував на межі театру і кіно, вбираючи в себе найкращі риси обох мистецтв. Режисери часто переосмислювали оригінальні постановки, додаючи візуальні метафори, змінюючи акценти, додававши до вистави елементи, можливі лише в кіно. Наприклад, у деяких екранізаціях з'являлися сцени, зняті на натурі, які органічно вписувались у театральну дію, створюючи цікавий контраст між умовністю сцени та реалізмом навколишнього світу. Це дозволяло розширити межі театального простору, надаючи виставі нового виміру та глибини. Такі творчі рішення перетворювали екранізації на самостійні твори мистецтва, що могли конкурувати з оригінальними кінострічками за своєю художньою цінністю та глядацьким інтересом [2].

Вибір репертуару для екранізацій у цей період відображав складну палітру культурного життя УРСР, балансуючи між традицією та новаторством, національним та інтернаціональним. З одного боку, на екрани виходили класичні твори української драматургії – п'єси Івана Котляревського, Михайла Старицького, Івана Карпенка-Карого, Лесі Українки, тощо. Ці постановки не лише зберігали культурну спадщину, але й актуалізували її, знаходячи в класичних сюжетах відгук на сучасні проблеми та запити суспільства. Режисери та актори прагнули показати, що класика невідвладна часу, здатна промовляти до глядача мовою сучасності. З іншого боку, екранізувалися і сучасні радянські п'єси, які часто торкалися гострих соціальних тем – від проблем села до питань моралі та етики в умовах соціалістичного суспільства. Ці роботи дозволяли глядачам побачити на екрані відображення власного життя, своїх проблем та сподівань, що робило театральне мистецтво ближчим та зрозумілішим для широкої аудиторії. Окремо варто відзначити екранізації світової класики, які дозволяли українським акторам та режисерам долучитися до світового культурного контексту, інтерпретуючи твори Шекспіра, Мольєра, Брехта та інших крізь призму українського театального досвіду. Така різноманітність репертуару робила екранізації цікавими для різних верств населення, сприяючи популяризації театального мистецтва та підвищенню загального культурного рівня суспільства.

Технічний аспект створення екранізацій також заслуговує на окрему увагу, оскільки саме технологічні інновації багато в чому визначали естетику та художні можливості цих робіт. У 1970–1980-х роках відбувався стрімкий розвиток телевізійних технологій, що відкривало нові горизонти для творців. З'явилися більш чутливі камери, які дозволяли знімати при слабкому освітленні, зберігаючи при цьому невідому атмосферу сцени та дозволяючи глядачам відчувати себе справжніми учасниками театрального дійства. Удосконалювалися системи звукозапису, завдяки чому телеглядачі могли насолоджуватися найтоншими нюансами акторської гри, чути найтихіший шепіт чи найделікатніший звуковий ефект. Монтаж став більш досконалим та гнучким, дозволяючи створювати складні візуальні композиції, грати з ритмом та темпом оповіді, що було особливо важливо для адаптації театральних вистав до вимог телевізійного формату. Все це разом давало можливість передати на екрані магію театру у всій її повноті, зберігаючи відчуття живого виступу і водночас додаючи нові виміри сприйняття, недоступні в традиційному театральному просторі [3].

Саме через екран театр став ближчим та зрозумілішим для масового глядача. Можливість бачити великі плани акторів, їхню міміку та жести, яких не розгледіти з гальорки, зробила театральне мистецтво більш інтимним та емоційно зарядженим. Це призвело до формування нового типу глядача – більш вимогливого, здатного оцінювати нюанси акторської гри та режисерських рішень.

Екранізація стала унікальним полем для експериментів з візуальною естетикою. Поєднання театральної умовності з можливостями кіно- та телекамери породило новий візуальний стиль, який вплинув не лише на подальший розвиток телебачення, але й на образотворче мистецтво та дизайн.

Підсумовуючи, можна сказати, що екранізація театральних вистав 1970–1980-х років в УРСР стали унікальним культурним феноменом, який далеко вийшов за межі суто мистецького явища. Вони відіграли роль своєрідного соціального каталізатора, змінюючи свідомість людей, їхні естетичні смаки, мовні практики та навіть побутову поведінку. Ці роботи створили новий культурний простір, де високе мистецтво органічно поєднувалося з повсякденним життям, а традиції вступали в діалог з інноваціями. Сьогодні екранізація є не лише цінним матеріалом для дослідників, але й джерелом натхнення для нових поколінь митців, які шукають шляхи синтезу різних видів мистецтва в умовах цифрової епохи.

**Література:**

1. Погребняк Г. П. Кіно, телебачення та радіо в сценічному мистецтві : підручник. Київ : НАКККиМ, 2017. 392 с.
2. Творча діяльність театрів оперети і музичної комедії України другої половини ХХ – початку ХХІ ст.: жанровий аспект : монографія / Юлія Щукіна ; Харків. національний університет мистецтв імені І. П. Котляревського. Харків : Колегіум, 2021. 444 с.
3. Українське кіно : презентація. На Урок : веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-ukra-nske-kino-154929.html> (дата звернення: 28.09.2024).

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-488-7-11>

**GAME-FILMS AS A PROGRESSIVE FORM  
OF INTERACTIVE NARRATIVE**

**Poberailo O. A.**

*Postgraduate student  
Kharkiv State Academy of Cultures  
Kharkiv, Ukraine*

In the context of the rapid digital transformation of the media landscape, game-films emerge as a revolutionary format that radically redefines the traditional cinematic experience. This innovative genre masterfully synthesizes the immersiveness of cinema with the interactivity of video games, creating a unique platform for the unfolding of complex, multi-layered narratives. Game-films do not merely offer the viewer a passive contemplation of the plot development but actively engage them in the process of narrative formation, transforming the role of the audience from simple observers into full-fledged co-creators of the story. This progressive form of interactive narrative opens up unprecedented opportunities for experimentation with narrative structures, allowing for the creation of deeply personalized and reactive storylines. In an era when the demand for individualized and interactive content becomes increasingly pronounced, game-films act as the vanguard of a new paradigm of media consumption, which not only meets the contemporary expectations of the audience but also actively shapes the future of audiovisual art.

Technological aspects play a pivotal role in the development and evolution of game-films. Full Motion Video (FMV) technology was one of the first significant steps in this direction, involving the use