

Лупій Ярослав,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7306-4097>
професор кафедри кіно та телебачення.
Міжнародний гуманітарний університет,
Одеса, Україна
Yaroslav Lupii,
Professor of the Cinema and Television
Department. International Humanitarian
University, Odesa, Ukraine

Даниленко Сергій,
ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0418-9734>
кандидат наук з державного управління,
доцент кафедри кіно та телебачення.
Міжнародний гуманітарний університет,
Одеса, Україна

Serhii Danylenko,
Candidate of Science in Public Administration,
Associate Professor of the Cinema and
Television Department. International
Humanitarian University, Odesa, Ukraine

МОДЕЛЬ ПРАКТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ РЕЖИСЕРІВ КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ В УМОВАХ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО СЕРЕДОВИЩА

Анотація. Мета статті – аналіз та узагальнення досвіду підготовки майбутніх режисерів кіно та телебачення в закладах вищої освіти з використанням мультимедійних технологій, а також обґрунтування ефективності авторської моделі організації практичних занять, що поєднує художні, технічні й управлінські аспекти творчого процесу. **Методологія дослідження** базується на практико-орієнтованому та описово-аналітичному підході із застосуванням методу моделювання, узагальнення педагогічного досвіду та проєктного методу навчання. Дослідження має міждисциплінарний характер, що інтегрує технічні, художні та організаційні аспекти у підготовці майбутніх режисерів кіно і телебачення. **Наукова новизна** полягає в обґрунтуванні та впровадженні інноваційної моделі підготовки режисерів кіно і телебачення, яка поєднує принципи екранного мистецтва з мультимедійними технологіями та командною творчістю, забезпечуючи формування цілісного професійного мислення сучасного режисера. Акцент зроблено на розвитку управлінських, комунікативних і продюсерських компетентностей, необхідних для сучасного аудіовізуального виробництва. **Висновки** вказують на успішність і доцільність інтеграції мультимедійних технологій у підготовку майбутніх режисерів, що забезпечує комплексний розвиток їхніх професійних і творчих компетентностей. Розроблена модель освітнього процесу, що охоплює всі етапи створення мультимедійного продукту – від концепції до реалізації, забезпечує формування професійних знань, системного мислення, навичок командної взаємодії та лідерських якостей. Запропонований підхід створює передумови для підготовки конкурентоспроможних фахівців, здатних успішно працювати в умовах цифрової трансформації медіапростору.

Ключові слова: режисура мультимедійних програм, вища професійна освіта, екранні мистецтва, цифрові технології, виробничий процес, творча модель, колективна творчість, практичне навчання, анімаційний проєкт, навчальне моделювання.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Сучасний етап розвитку аудіовізуальної сфери характеризується глибокими трансформаціями, спричиненими динамічним впровадженням цифрових технологій і мультимедійних засобів. Ці процеси не лише змінюють підходи до створення кінематографічного та телевізійного продукту, а й формують нові вимоги до професійної підготовки режисерів. Від фахівця очікується не лише креативне мислення, вміння розробляти авторські концепції, а й здатність ефективно реалізовувати повний цикл аудіовізуального проєкту, координуючи діяльність міждисциплінарної творчої команди.

Зважаючи на це, постає актуальна проблема вдосконалення освітнього процесу у закладах вищої освіти, зокрема в напрямі інтеграції сучасних мультимедійних технологій у практичну підготовку майбутніх режисерів. Незважаючи на наявність широкого спектра цифрових інструментів, методологічна база їх застосування у вищій мистецькій освіті досі залишається фрагментарною. Питання інтеграції традиційних елементів екранного мистецтва, таких як драматургія, композиція та сценарна майстерність, із сучасними мультимедійними технологіями виробництва контенту залишаються недостатньо розробленими.

Особливу складність становить формування у здобувачів вищої освіти навичок командної творчої взаємодії в умовах комплексного мультимедійного виробництва. Режисер дедалі частіше виступає як лідер міждисциплінарного процесу, який потребує високого рівня комунікації, організації та технічної обізнаності. Отже, пошук ефективних методичних підходів до організації практичних занять із залученням мультимедійних програм є нагальною потребою сучасної аудіовізуальної освіти та одним із ключових напрямів інноваційної педагогіки у цій сфері.

Аналіз сучасних досліджень і публікацій. Проблематика підготовки режисерів кіно та телебачення в умовах цифровізації освітнього простору дедалі частіше стає об'єктом наукового осмислення вітчизняних дослідників. У працях О. Безручка, та П. Сушка актуалізовано необхідність трансформації освітніх підходів до підготов-

ки фахівців у сфері аудіовізуального мистецтва відповідно до викликів інформаційного суспільства. Автори досліджують вплив міжнародних практик на формування концепцій проєктно-модульного та практико-орієнтованого навчання продюсерів, що набуває особливого значення для режисерської освіти в умовах цифрової трансформації освітнього простору. Зосереджують увагу на важливості цифровізації як ключового чинника, що визначає сучасні художні практики в медіасередовищі й суттєво змінює підходи до навчання у сфері аудіовізуального мистецтва. (Безручко, 2021, с. 43; Сушко, 2024, с. 115).

Важливий внесок у формування теоретичних основ мультимедійної творчості зробила Т. Совгира, яка досліджує взаємозв'язок між традиційними компонентами екранного мистецтва – такими як драматургія, композиція та сценарна майстерність – і сучасними цифровими технологіями. Її праця акцентує увагу на тому, що мультимедіа сьогодні не лише розширює технічні можливості режисерської діяльності, а й докорінно змінює характер художнього мислення митця. Це обумовлює необхідність вироблення нових підходів до бачення, структурування наративу та інтерактивного впливу на аудиторію (Совгира, 2020, с. 67).

Окремий напрям наукового аналізу займають дослідження К. Ходжа, К. Дулі, Г. Меткалфт та Е. Льюїс, присвячені проблемам командної взаємодії у творчому процесі. У центрі уваги – режисер як стратегічна фігура, що поєднує функції лідера, координатора і комунікатора в умовах колективного продукування медіаконтенту. Автори наголошують на необхідності формування лідерських якостей та управлінських навичок майбутнього режисера ще в межах освітнього процесу (Ходж, 2009, ЕР), (Дулі, 2017, ЕР), (Меткалфт, Льюїс, 2023, ЕР).

Поряд із цим, у праці Філіпа Макінтайра, Джанет Фултон, Елізабет Патон, Сьюзен Керріган та Майкла Міні ґрунтовно розглядається проблема формування повного циклу мультимедійного виробництва в освітньому середовищі (Макінтайр, Фултон, Патон, Керріган, Міні, 2018, ЕР). Дослідники акцентують на ефективності практико-орієнтованих методик, що передбачають залу-

чення студентів до всіх етапів виробництва – від розробки ідеї, написання сценарію й візуалізації до зйомки, монтажу та публікації продукту. Такий підхід сприяє комплексному розвитку як технічних, так і креативних компетентностей.

Проте, незважаючи на значну кількість досліджень, залишаються відкритими питання практичної реалізації міждисциплінарної моделі підготовки режисерів, зокрема в контексті поєднання художніх і технічних складових у процесі навчання. Потребують подальшої розробки методики, які одночасно враховували б як художні, так і технічні аспекти підготовки фахівця, здатного працювати в умовах інтегрованого аудіовізуального виробництва. Отож *мета статті* – обґрунтування необхідності оновлення підходів до професійної підготовки майбутніх режисерів кіно та телебачення в умовах цифрових трансформацій аудіовізуальної сфери шляхом інтеграції мультимедійних технологій у практичне навчання, а також визначенні ефективних методичних підходів до формування навичок міждисциплінарної творчої взаємодії у студентів мистецьких спеціальностей.

Виклад основного матеріалу. Мультимедійна система аудіовізуального мистецтва, попри свою відносну новизну, сприймається дослідниками як складна, відкрита і динамічна структура, що охоплює весь інформаційний і соціальний простір, залишаючи межі свого впливу недостатньо визначеними. Завдяки досягненням комп'ютерних технологій цей сучасний формат аудіовізуального мистецтва розширює горизонти творчого самовираження. Він не лише сприяє появі нових способів репрезентації художніх творів, а й створює активне середовище для творчої діяльності. Такий підхід передбачає синтез традиційних мистецьких практик із технічними інноваціями, що зумовлює появу нових форм художнього висловлення та взаємодії між класичними методами й сучасними цифровими засобами.

Дослідження українських науковців значною мірою зосереджені на вивченні мультимедіа як нового засобу комунікації, що поєднує в собі різні форми передачі інформації – текст, звук, зображення, відео та інтерактивні елементи, – і виступає важливим інструментом у формуванні сучасного культурного простору. Мультимедіа як новий засіб комунікації, згідно з визначенням Н. Данилюк, являє собою спеціальну інтерактивну технологію, яка за допомогою технічних і програмних засобів

забезпечує роботу з комп'ютерною графікою, текстом, мовленнєвим супроводом, високоякісним звуком, статичними зображеннями й відео (Данилюк, 2023, с. 40). Цей феномен вирізняється багатогранністю, як у мистецьких жанрах, так і в технічних аспектах та сфері використання. При цьому він поєднує різноманітні види мистецтва і жанри, створюючи нову реальність екранного вираження.

Однак це пояснення не є остаточним визначенням, дослідження сутності мультимедіа, а також його генези та еволюції продовжуються. У сучасному мистецькому дискурсі тривають полеміки щодо того, чи можна вважати мультимедійними роботи художників, які використовують традиційні засоби екранного мистецтва, такі як авторське оповідання, художні образи, кадри, ракурси, мізансцени, монтаж нарративу тощо.

Майстерність режисера мультимедіа не обмежується лише художнім втіленням його концепцій. Досліджуючи режисерські підходи в документалістиці, зокрема техніки інтерактивного нарративу, монтажного бачення, створення глядацького досвіду через композицію кадрів і структурування матеріалу, А. Стулій наголошує, що ключовою складовою професійної майстерності є здатність майстерно організовувати та режисувати взаємодію з глядачем. Це включає забезпечення інтерактивності та підвищення ефективності комунікації в мультимедійному просторі (Стулій, 2023, с. 140).

Освітня програма режисера мультимедіа передбачає виділення часу на кожному курсі для роботи над індивідуальними екранними проєктами будь-якого формату. Однак, як зазначалося раніше, специфіка режисерської практики полягає в колективній творчості. Тому важливо не лише демонструвати студентам можливості мультимедійних форм, а й максимально наближати їх до реальних викликів, які виникають під час роботи кожного фахівця на кожному етапі створення твору. Це дає змогу здобувати практичні навички та глибше розуміти всі аспекти професії.

Подібний підхід підтримує і Марті Гассельбах, представник Ванкуверської кіношколи. Під час відкритої панелі серед керівників кіношкіл та інститутів США він наголосив на необхідності глибокого залучення студентів до процесу кіновиробництва, надання їм більшої автономії у проєктах та активного формування культури співпраці

для прийняття обґрунтованих рішень (Дженніфер М. Вуд, 2023, EP).

У сучасних реаліях вітчизняної гуманітарної вищої освіти впровадження подібної практики у великому масштабі наразі є недосяжним через низку об'єктивних причин. З огляду на це, виникає необхідність пошуку альтернативних підходів, що давали б змогу створювати певний «вільний простір» всередині навчальних програм. Одним із таких підходів стало «занурення» у виробничий процес створення кінофільму в межах практичних занять з підготовки режисерів мультимедіа, що його реалізували студенти другого курсу Міжнародного гуманітарного університету впродовж двотижневого періоду.

Для успішного проведення даного експерименту постала потреба розв'язання низки організаційних питань. Зокрема, відмовилися від вимоги, щоб кожен студент виконував увесь спектр завдань, пов'язаних із виробництвом фільму. Натомість було вирішено створити один короткометражний фільм, у межах якого кожен студент отримав конкретну роль, відповідаючи за функції окремого спеціаліста з кіновиробничого процесу. Діяльність учасників була структурована у три етапи: підготовчий (пре-продакшн), знімальний (продакшн) і монтаж-но-тонувальний (пост-продакшн). На кожному з цих етапів студенти працювали у відповідності зі своєю закріпленою роллю в проєкті. Однак, враховуючи той факт, що не всі професії у сфері кіновиробництва задіяні в кожному етапі створення фільму, деяким студентам було надано додаткові завдання, спрямовані на поглиблення знань з їхньої основної спеціалізації – режисури мультимедіа.

У навчальному процесі брали участь студенти різних курсів, а робота в командах була організована відповідно до трьох основних етапів кіновиробництва: підготовчого (pre-production), знімального (production) та монтажного (post-production). Такий формат не лише забезпечив моделювання реальних професійних процесів у кіноіндустрії, а й сприяв розвитку командної роботи та міждисциплінарних навичок у студентів.

На етапі пре-продакшн студенти залучалися до процесів ідейного, художнього та технічного планування. Відповідно до розподілу ролей, вони виступали у функціях сторібордиста, сценариста, художника-постановника, художника-костюмера, продюсера, гримера, локейшн-менеджера тощо. Основним завданням цього етапу стало формування концептуальної основи майбутнього фільму: ство-

рення розкадровки, добір локацій, підготовка костюмів і гриму, організація технічного забезпечення та кастинг акторів. Вже на цьому етапі здобувачі ознайомилися з основами управління, планування й креативного мислення, що є фундаментальними навичками у професійному середовищі.

Фаза продакшн охоплювала безпосереднє виконання знімального процесу. Студенти працювали як оператори, освітлювачі, звукорежисери, асистенти режисера, гаффери, бум-оператори, гримери та інші технічні фахівці, що забезпечують реалізацію сценарного плану. Саме на цьому етапі формуються навички ефективної командної взаємодії, особливо в умовах обмеженого часу та високої емоційної напруги, а також закріплюються технічні знання, пов'язані з кінознімальним процесом.

У фазі пост-продакшн майбутні фахівці аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва виконували завдання, пов'язані з обробкою знятого матеріалу: відеомонтаж, кольорокорекція, озвучення, створення субтитрів і титрів, розробка афіш, комп'ютерна графіка, звукова обробка. Ролі, як-от режисер монтажу, дизайнер субтитрів, кольорокоректор і звукорежисер, сприяють розвитку цифрових, дизайнерських та технологічних компетентностей. Це дає змогу інтегрувати творчий підхід із сучасними технологіями та поглибити розуміння дисциплін, пов'язаних із постпродакшн.

Особливої уваги заслуговує неперервна наявність окремих ролей упродовж усього виробничого циклу – таких як лінійний продюсер, адміністратор, режисер монтажу. Це демонструє потребу у постійному контролі, координації та збереженні концептуальної й художньої цілісності продукту на всіх етапах виробництва.

Загалом, запропонована модель розподілу ролей дає змогу ефективно моделювати реальні виробничі ситуації, формувати в студентів відповідальність, самостійність, а також забезпечувати динамічний перехід між творчими й технічними аспектами кіновиробництва. Такий підхід підвищує рівень професійної орієнтації, сприяє розвитку міждисциплінарного мислення та адаптації до вимог сучасного медіасередовища.

Таким чином, структура й організація навчального кінопроєкту є ефективним інструментом проєктного навчання, що забезпечує глибоке занурення в професійну діяльність і може бути інтегрована в мистецькі та технічні освітні програми як інноваційна форма практичної підготовки.

Для визначення функціональних обов'язків та ролі кожного члена команди була розроблена схема, що враховує ієрархію та рівень відповідальності керівників груп за результати діяльності їхніх підлеглих. Водночас враховано й канали комунікації відповідно до стандартної практики, яка використовується в процесі виробництва фільмів. Розподіл ролей між групами, а також взаємодію учасників в порядку ієрархії наочно представлено у вигляді схеми (Рис 1). Виробничий процес у

кінематографі базується на принципах ієрархічної координації та міжпідроздільної взаємодії. Керівний склад визначає стратегічні орієнтири й забезпечує ресурси, творча команда розробляє художню концепцію, а технічні відділи – операторський, освітлювальний, декораційний, костюмерно-гримерний – втілюють її в матеріально-технічному аспекті. Така модель дає можливість синхронізувати всі етапи роботи та забезпечує високий рівень художньо-технічної якості готового продукту.



Рис 1. Розподіл ролей та взаємодія учасників по групах у процесі виробництва фільму

Слід наголосити, що ключовим досягненням зазначеного проєкту стала можливість для студентів не лише допустити, а й усвідомити та оцінити характерні помилки, властиві режисерам-початківцям, переважно в організаційній сфері. Внаслідок недостатнього розуміння важливості координації виробничого процесу деякі

відділи відхилилися від встановленого графіка, що унеможливило своєчасне виконання завдань. У рамках роботи над проєктом відбулися суттєві внутрішні зміни та перестановки в команді: заміна продюсера, корекція сценарію, перевищення запланованого графіка ще на один день зйомок тощо. Крім того, динаміка взаємин у колективі

ускладнювалася через творчі розбіжності, що подекуди призводили до гострих конфліктів.

Особливо варто згадати думку Керролла Ходжа, який зазначає важливість освітніх практик у кіновиробничих курсах: командні вправи, рефлексія студентів після командної роботи, аналіз ролей групи. Такі методики сприяють усвідомленню: успіх проєкту залежить не лише від одного таланту, а також від взаємодії, структури та рефлексії в команді (Ходж, 2009, ЕР).

Отриманий ефект, що утворився через інтеграцію теорії та практики, виявився більш ніж вражаючим. Усупереч певним труднощам, пережитим студентами за короткий проміжок часу, їхній підхід до виконання творчих завдань у рамках навчального процесу значно трансформувався. Студенти почали глибше усвідомлювати прозорість процесу перетворення художньої ідеї на кінцевий результат, а також освоїли алгоритм управління цим процесом, що є надзвичайно важливим для автора кінематографічного твору. Адже між початковою ідеєю і готовим фільмом лежить складний спектр завдань, які мають бути реалізовані за участі різних спеціалістів. Одним із ключових завдань режисера є координація і спрямування цих зусиль, щоб максимально наблизити кінцевий результат до задуму митця.

Емоційну складову практики заглиблення у творчий процес створення мультимедійного твору та співпрацю в команді вдало передає англійський режисер Крістофер Нолан. На його думку, ключовим у командній роботі є усвідомлення того, як кожне прийняте рішення здатне вплинути на всіх її учасників (Ланном, 2020, ЕР).

У контексті навчального процесу студенти, пройшовши етап «випробування професією», зустрічаються з реальними викликами, які виступають ключовим чинником у формуванні необхідного для професійної діяльності набору принципів і методів. Вони також розробляють власний інструментарій для розв'язання актуальних проблем, отримують усвідомлення наслідків прийнятих рішень як для своєї роботи, так і для функціонування колективу загалом. Цей процес сприяє формуванню навички ухвалювати зважені й обґрунтовані рішення в умовах практичної діяльності.

Студенти часто мають різне сприйняття професії, що перегукується з думками американського режисера-оператора Стівена Бернштейна. Він бачить режисерську діяльність як непросте поєднан-

ня відповідальності, творчого ризику, командної довіри та уміння формувати спільне бачення. Це бачення здатне згуртувати колектив для досягнення спільного успіху, незважаючи на ймовірні тимчасові труднощі. На думку С. Бернштейна, режисер не є джерелом усіх ідей, а радше координатором, який інтегрує внесок кожного учасника процесу. Такий підхід особливо наголошує на важливості не лише авторського контролю, але й емоційної та професійної відповідальності за рішення, які впливають як на атмосферу в колективі, так і на кінцевий результат роботи (Бреннан, 2021, ЕР).

Висновки. Проведене дослідження підтвердило доцільність та ефективність впровадження мультимедійних програм у процес підготовки режисерів кіно та телебачення в закладах вищої освіти. Мультимедіа, як інтегральний елемент сучасного екранного мистецтва, відкриває нові можливості для творчої реалізації студентів, поєднуючи класичні принципи режисури з інноваційними технологічними підходами.

Застосування авторських методичних підходів у практичній підготовці студентів спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» надало можливість створити ефективну модель навчання, яка охоплює повний цикл створення мультимедійного продукту – від розробки концепції до її технічного втілення. Така модель сприяє не лише формуванню фахових знань та навичок, а й розвитку системного мислення, командної взаємодії та лідерських якостей майбутнього режисера.

Особлива увага в освітньому процесі приділяється навчанню студентів управління колективним творчим процесом, що є ключовим компонентом режисерської професії. Режисер розглядається не лише як автор ідеї, а й як координатор, який об'єднує команду навколо спільного художнього завдання, забезпечуючи ефективну комунікацію та реалізацію творчого задуму.

Таким чином, запропонований підхід до організації практичних занять у сфері режисури кіно та телебачення відповідає сучасним вимогам медіаіндустрії та створює передумови для підготовки конкурентоспроможних фахівців, здатних працювати в умовах стрімкої цифрової трансформації культурного простору.

Джерела та література

- Безручко, О., Анікіна, О. (2021). Сучасне аудіовізуальне мистецтво в просторах мережі Інтернет: нові аспекти взаємодії. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво, 4(1). С. 43-51. URL : <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076> (дата звернення: 12.10.2025).
- Данилюк, Н. (2022). Мультимедійний контент як засіб комунікації. *Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності: науково-практична конференція з міжнародною участю*. Київ: НАУ, 2023. С. 39-41.
- Десятерник, Д., Стеллінг, Й. (2009). Мене цікавлять вічні питання – любов, ненависть, помста. *Газета День*, № 19. URL : https://day.kyiv.ua/article/kultura/yos-stellinh-mene-tsikavlyat-vichni-pytannya-lyubov-nenavyst-pomsta-prystrast?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 12.10.2025).
- Лішафай, О. (2024). Екранна мова в експериментальному кінематографі. О. Лішафай, В. Гриша. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія : Аудіовізуальне мистецтво і виробництво. Т. 7, № 2. С. 223-235. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/bknucaa_2024_7_2_6. (дата звернення: 12.10.2025).
- Огірко, М., Горський, М., Солтис, І., Дуболазов, О., Ушенко, О., Морфлюк-Щур, В., Слоцька, Л., Шостачук, О. (2023). Дослідження принципів використання мультимедійних засобів навчання у різних освітніх середовищах, № 2(80). С. 86-91. URL : [https://doi.org/10.20535/2077-7264.2\(80\).2023.286152](https://doi.org/10.20535/2077-7264.2(80).2023.286152) (дата звернення: 12.10.2025).
- Совгира, Т. (2020). Цифрові технології в сучасному візуальному мистецтві. *Вісник КНУКіМ*. Серія «Мистецтвознавство», № 42. С. 65-71.
- Стулій, А. (2023). Тенденції творчих та технологічних мультимедійних рішень в українських документальних фільмах 2010–2020-х років. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Вип. 31. С. 139-144.
- Сушко, П. (2024). Європейський досвід підготовки продюсерів у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Вип. 34. С. 114-121.
- Тименко, В. (2023). Режисура мультимедіа як інноваційний напрям комп'ютерного дизайну / В. П. Тименко, М. М. Черніков. *Актуальні питання гуманітарних наук : міжсвізівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Вип. 65. Том 3. С. 48-52.
- Bazin, A. Cardullo, B. (1997). Bazin at Work. Major Essays and Reviews From The Forties and Fifties. *Routledge*. 236 p. URL : https://www.scribd.com/document/455748391/Andre-Bazin-Bert-Cardullo-Bazin-at-Work-Major-Essays-and-Reviews-From-the-Forties-and-Fifties-1997-Routledge?utm_source=chatgpt.com
- Brennan, M. (2021). Steven Bernstein on the unifying intelligence of directing. *Exit6 film festival*. 236 p. URL: https://www.exit6filmfestival.com/post/steven-bernstein-on-the-unifying-intelligence-of-directing?utm_source=chatgpt.com
- Dooley, K. (2017). A focus on collaboration: Fostering Australian screen production students' teamwork skills. *Journal of Teaching and Learning for Graduate Employability* 8(1):74. 236 p. URL : https://www.researchgate.net/publication/317397300_A_focus_on_collaboration_Fostering_Australian_screen_production_students_teamwork_skills
- Hodge, C. (2009). Film Collaboration and Creative Conflict. *Journal of Film and Video*. Volume 61, Number 1, Spring. 236 p. URL: https://muse.jhu.edu/article/258822?utm_source=chatgpt.com
- Hoffman, J. (2020). David Fincher Disses Joker and Orson Welles, Preps Series on «Cancel Culture». *Vanityfair*. 236 p. URL : https://www.vanityfair.com/hollywood/2020/11/david-fincher-disses-joker-and-orson-welles-preps-series-on-cancel-culture?utm_source=chatgpt.com
- McIntyre, P. (2018). Janet Fulton, Elizabeth Paton, Susan Kerrigan & Michael Meany. The Media Production Project: Integrating Theory with Practice. *Educating for Creativity within Higher Education Chapt*. P. 151-178. URL: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-90674-4_9
- Metcalfra, G., Lewis, A. (2023). Director training: a mine field or brave new world? *Theatre, Dance and Performance Training*. P. 367-382. URL: https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19443927.2023.2243154?utm_source=chatgpt.com
- Lannom, S. (2020). Christopher Nolan: Directing Tips and Quotes from Nolan's Interviews. *Studiobinder*. URL: https://www.studiobinder.com/blog/christopher-nolan-interview-director-quotes/?utm_source=chatgpt.com
- Rus, A. (2025). Béla Tarr's Lessons in Filmmaking. *Filmsinframe*. 236 p. URL: https://www.filmsinframe.com/en/festival-focus/bela-tarrs-lessons-in-filmmaking/?utm_source=chatgpt.com
- Wood., J. (2023). Film School 101: The Principals' Office. *Moviemaker*. 236 p. URL: https://www.moviemaker.com/film-school-101-the-principals-office-2711/?utm_source=chatgpt.com

References

- Bazin, A., & Cardullo, B. (1997). *Bazin at work: Major essays and reviews from the forties and fifties*. Routledge. Retrieved from: <https://www.scribd.com/document/455748391/Andre-Bazin-Bert-Cardullo-Bazin-at-Work-Major-Essays-and-Reviews-From-the-Forties-and-Fifties-1997-Routledge> [in English].
- Bezruchko, O., & Anikina, O. (2021). Suchasne audiovizualne mystetstvo v prostorakh merezhi Internet: novi aspekty vzaïemodii [Modern audiovisual art in the spaces of the Internet: new aspects of interaction]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Serii: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo*. Vyp. 4(1). P. 43-51. Retrieved from: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076> (data zvernennia: 12.10.2025). [in Ukrainian]
- Brennan, M. (2021). Steven Bernstein on the unifying intelligence of directing. Exit6 Film Festival. Retrieved from: <https://www.exit6filmfestival.com/post/steven-bernstein-on-the-unifying-intelligence-of-directing> [in English]
- Danyliuk, N. (2022). Multymediïnyi kontent yak zasib komunikatsii [Multimedia content as a means of communication]. In *Multymediïni tekhnolohii v osviti ta inshykh sferakh diïalnosti: nauko-vo-praktychna konferentsiia z mizhnarodnoiu uchastiu* (p. 39-41). Kyiv: NAU. (data zvernennia: 12.10.2025). [in Ukrainian]
- Desiaternyk, D., & Stelling, J. (2009). Mene tsikavliat vichni pytannia – liubov, nenavyst, pomsta [I am interested in eternal questions – love, hatred, revenge]. *Hazeta Den*, (19). Retrieved from <https://day.kyiv.ua/article/kultura/yos-stellinh-mene-tsikavlyat-vichni-pyannya-lyubov-nenavyst-pomsta-prystrast> (data zvernennia: 12.10.2025). [in Ukrainian]
- Dooley, K. (2017). A focus on collaboration: Fostering Australian screen production students' teamwork skills. *Journal of Teaching and Learning for Graduate Employability*, Nr 8(1). P. 74. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/317397300_A_focus_on_collaboration_Fostering_Australian_screen_production_students_teamwork_skills. [in English]
- Hodge, C. (2009). Film collaboration and creative conflict. *Journal of Film and Video*, Nr 61(1), [ER]. <https://muse.jhu.edu/article/258822> [in English].
- Hoffman, J. (2020). David Fincher disses Joker and Orson Welles, preps series on «Cancel Culture». *Vanity Fair*. Retrieved from: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2020/11/david-fincher-disses-joker-and-orson-welles-preps-series-on-cancel-culture> [in English].
- Lannom, S. (2020). Christopher Nolan: Directing tips and quotes from Nolan's interviews. StudioBinder. Retrieved from: <https://www.studiobinder.com/blog/christopher-nolan-interview-director-quotes> [in English]
- Lishafai, O., & Hrysha, V. (2024). Ekranna mova v eksperymentalnomu kinematohrafi [Screen language in experimental cinematography]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Serii: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo*, 7(2). P. 223-235. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/bknucaa_2024_7_2_6 (data zvernennia: 12.10.2025). [in Ukrainian]
- McIntyre, P., Fulton, J., Paton, E., Kerrigan, S., & Meany, M. (2018). The media production project: Integrating theory with practice. In: *Educating for creativity within higher education* (pp. 1510178). Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-90674-4_9 [in English].
- Metcalfe, G., & Lewis, A. (2023). Director training: A mine field or brave new world? Theatre, Dance and Performance Training. P. 367-382. Retrieved from: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19443927.2023.2243154> (data zvernennia: 12.10.2025) [in English]
- Ohirko, M., Horskyi, M., Soltys, I., Dubolazov, O., Ushenko, O., Morfliuk-Shchur, V., Slotska, L., & Shostachuk, O. (2023). Doslidzhennia pryntsyviv vykorystannia multymediïnykh zasobiv navchannia u riznykh osvïtnykh seredovyshchakh [Study of the principles of using multimedia learning tools in different educational environments]. *Naukovi zapysky*. Vyp. 2(80). P. 86-91. Retrieved from: [https://doi.org/10.20535/2077-7264.2\(80\).2023.286152](https://doi.org/10.20535/2077-7264.2(80).2023.286152) (data zvernennia: 12.10.2025). [in Ukrainian]
- Rus, A. (2025). Béla Tarr's lessons in filmmaking. Films in Frame. Retrieved from: <https://www.filmsinframe.com/en/festival-focus/bela-tarrs-lessons-in-filmmaking> [in English]
- Sovhyra, T. (2020). Tsyfrovi tekhnolohii v suchasnomu vizualnomu mystetstvi [Digital technologies in contemporary visual art]. *Visnyk KNUKiM. Serii "Mystetstvoznavstvo"*. Vyp. 42. P. 65-71. (data zvernennia: 12.10.2025). [in Ukrainian]
- Stulii, A. (2023). Tendentsii tvorchykh ta tekhnolohichnykh multymediïnykh rishen v ukraïnskykh dokumentalnykh filmakh 2010–2020-x rokiv [Trends of creative and technological multimedia solutions in Ukrainian documentary films of the 2010–2020]. *Naukovyi visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu teatru, kino i telebachennia imeni I. K. Karpenka-Karoho*. Vyp. 31. P. 139-144. (data zvernennia: 12.10.2025). [in Ukrainian]
- Sushko, P. (2024). Yevropeïskyi dosvid pidhotovky produseriv u sferi audiovizualnoho mystetstva ta vyrobnytstva [European experience in training producers in audiovisual art and production]. *Naukovyi visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu teatru, kino i telebachennia imeni I. K. Karpenka-Karoho*.

Вип. 34. P. 114-121. (data zvernennia: 12.10.2025).
[in Ukrainian]

Tymenko, V. P., & Chernikov, M. M. (2023). Rezhysura multymedia yak innovatsiinyi napriam kompiuternoho dyzainu [Multimedia directing as an innovative area of computer design]. *Aktualni pytannia humanitarnykh*

nauk, Nr 65(3). P. 48-52. (data zvernennia: 12.10.2025).
[in Ukrainian]

Wood, J. (2023). Film school 101: The principals' office. MovieMaker. Retrieved from: <https://www.moviemaker.com/film-school-101-the-principals-office-2711> [in English]

Yaroslav Lupii, Serhii Danylenko

Multimedia educational space: features of director training

Abstract. Purpose of the article is to analyze and summarize the experience of training future film and television directors in higher education institutions using multimedia technologies, as well as to substantiate the effectiveness of the author's model for organizing practical classes that combine artistic, technical, and managerial aspects of the creative process. **Methodology** is based on a practice-oriented and descriptive-analytical approach, employing modeling methods, generalization of pedagogical experience, and the project-based learning method. The study is interdisciplinary in nature, integrating technical, artistic, and organizational aspects in the training of future film and television directors. **Scientific novelty** lies in the substantiation and implementation of an innovative model for training film and television directors, which combines the principles of screen arts with multimedia technologies and team-based creativity, ensuring the development of holistic professional thinking in modern directors. The emphasis is placed on developing managerial, communicative, and production competencies necessary for contemporary audiovisual production. **Conclusions** indicate the success and feasibility of integrating multimedia technologies into the training of future directors, which ensures the comprehensive development of their professional and creative competencies. The developed model of the educational process covers all stages of multimedia product creation – from concept to implementation – providing the formation of professional knowledge, systems thinking, teamwork skills, and leadership qualities. The proposed approach creates prerequisites for training competitive specialists capable of working effectively under the conditions of digital transformation of the media environment.

Keywords: directing multimedia programs, higher professional education, screen arts, digital technologies, production process, creative model, collective creativity, practical training, animation project, educational modeling.

Подано до редакції 16.10.2025

Підписано до друку 25.11.2025