

Старкова Ганна,

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2424-7732>

кандидат культурології, доцент, кафедра
продюсерства аудіовізуального мистецтва та
виробництва. Київський національний
університет театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна

Hanna Starkova,

PhD (Cultural Studies), Associate Professor,
Audiovisual Art Production and Productions
Department. I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National
Theatre, Cinema and Television University,
Kyiv, Ukraine

DOING DIGITAL FILM HISTORY У ДЗЕРКАЛІ УКРАЇНСЬКОЇ АУДІОВІЗУАЛЬНОЇ СФЕРИ: КРИТИКА ІНСТРУМЕНТІВ, ЛУДОЛОГІЧНА НЕСТАБІЛЬНІСТЬ ТА «ЗОНА ОБМІНУ»

Анотація. *Мета статті* – представити рецензійний аналіз ключових методологічних концепцій, викладених у монографії «Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices» (2025), та оцінити їх потенціал і обмеження в контексті українського аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва. **Методологія дослідження** ґрунтується на цифровій герменевтиці (аналіз критики інструментів та версіювання), з опорою на класичні герменевтичні засади та ширший контекст цифрової історії аудіовізуального мистецтва. Використано лудологічний підхід для аналізу проблеми документування інтерактивності. **Наукова новизна** дослідження полягає у виявленні «точок напруги» (недостатність версіювання для охоплення лудологічних процесів, апаратна залежність), де запропонована вказаною нижче монографією методологія потребує розширення для охоплення українських викликів збереження аудіовізуальної спадщини та історіографії аудіовізуальної сфери як креативної індустрії. **Висновки.** «Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices» закладає необхідний теоретичний фундамент для рефлексії над природою цифрового об'єкта, але для практично-орієнтованої підготовки спеціалістів і спеціалісток аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва, зокрема продюсерів і продюсерок, та в умовах форматної нестабільності вимагає координації через модель «зони обміну».

Ключові слова: Doing Digital Film History, цифрова герменевтика, аудіовізуальне мистецтво, медіавиробництво, лудологія, зона обміну.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Поява колективної монографії «Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices» (2025) знаменує важливий етап у становленні цифрової історіографії кіно (digital film historiography). Ця праця є спробою системно відповісти на виклики, пов'язані з трансформацією кіноархівів.

Методологічним каркасом монографії є цифрова герменевтика (digital hermeneutics), визначена як «рамка для критичного та саморефлексійного використання цифрових технологій для проведення історичних досліджень у цифрову епоху» (Dang et al., 2025, с. 5). Цей фреймворк (рамка) виростає з класичних герменевтичних засад, які в українському контексті добре сформулював Сергій Квіт. Для нього герменевтика є, по-перше, мистецтвом і теорією тлумачення, а по-друге – методологією гуманітарних наук (Квіт, 2011). У цьому ж контексті дослідник акцентує на ролі історика, який «виступає співтворцем історії, тому що він її розуміє по-своєму, маючи власні смаки, професійні погляди, освіти – все те, що характеризує його пересуди. Перед ним також весь корпус джерел, матеріалів і висловлених раніше думок про історію, які промовляють до історика. Результатом такого спілкування може бути певна історична праця. Але цікавою вона буде тоді, коли “витвір уяви” історика, його “реконструкція” промовлятиме до читачів» (Квіт, 2011, с. 136). Наразі авторам і авторкам доводиться працювати з цифровими інструментами. У «Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices» наголошують, що «робота з цифровими інструментами та методами з точки зору кінознавства дає можливість поміркувати над тим, як ці нові підходи можуть доповнити та збагатити усталену герменевтичну практику», однак їхнє застосування не означає отримання беззаперечних результатів, а отже до них слід варто підходити критично (Dang et al., 2025, с. 117-118).

Цей огляд фокусується саме на критиці інструментів (tool criticism), а також пов'язаної з нею концепції версіювання (versioning). З монографії випливає, що «версіювання, або ітеративне створення (за необхідності з концептуальних чи технічних причин) та позначення нових версій чогось, будь то нумерація цифрових наукових видань чи оновлення програмного забезпечення, є центральною практикою в цифрових гуманітар-

них науках, яка охоплює прозорий процес, а не кінцевий продукт» (Dang et al., 2025, с. 170).

Актуальність рецензування монографії визначається необхідністю перевірити, чи є концепція версіювання достатньою для охоплення лудологічної нестабільності, притаманної аудіовізуальному мистецтву та виробництву. Концепція лудологічної нестабільності впливає з розуміння споживання аудіовізуального контенту, що однаково важливо і для теоретиків, і для практиків. Аналіз численних користувацьких онлайн-рольових ігор (massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) дав змогу виявити, що в умовах необмежених дій у віртуальному всесвіті крізь міфологічну зацикленість («шлях героя») проступає лудологічна невизначеність/нестабільність. Вона виникає тому, що задля глибшого занурення користувачів (гіперімерсивності) розробники намагаються надати кожному проходженню гри унікальності, тобто неможливості повторного і контрольованого відтворення (Старкова, 2012b, с. 156).

Сьогоденний тренд гейміфікації (Кравченко, 2025; Печеранський, 2025) переносить логіку унікальності ігрового процесу (лудологічну невизначеність) на традиційні аудіовізуальні твори, наприклад, інтерактивні фільми або VR-контент. Оскільки кожен сеанс взаємодії з таким твором є унікальним, історична фіксація такого об'єкта як документального джерела стає принципово нестабільною (лудологічна нестабільність), на відміну від фіксації лінійного фільму.

Аналіз сучасних досліджень і публікацій. Монографія пропонує комплексну цифрову герменевтику як інструмент для роботи з фільмом (film). У контексті цифрової кіноісторіографії, фільм – це історичний рухомий образ, який, будучи оцифрований і перетворений на дані, стає предметом нового, гібридного методологічного підходу (поєднання якісного та кількісного аналізу) для написання кіноісторії. Для українських науковців критично важливим є співвідношення цього поняття з терміном «аудіовізуальний твір». Якщо «фільм» у монографії фокусується на архівному об'єкті, підданому технічній нестабільності (оновлюваності), то аудіовізуальний твір у сучасних українських дослідженнях розглядається ширше – як динамічний, нелінійний продукт аудіовізуальної сфери, що генерується через інтерактивність і має апаратну залежність.

Проблема критики інструментів (tool criticism) розкривається у вітчизняних дослідженнях крізь призму апаратної залежності. Зокрема, Олександр Безручко та Дмитро Аліфанов детально висвітлили, що існує «залежність можливості практичного втілення творчого задуму від наявності необхідної професійної знімальної техніки, різноманітних спеціалізованих технічних засобів і сучасних технологій» (Безручко, Аліфанов, 2024, с. 316). У свою чергу, Іван Марченко наголошує на необхідності розрізняти поняття «медіум» – технологічна основа – та «формат» – специфічна структура та протокол (Марченко, 2025, с. 190). Це дає змогу глибше проаналізувати зміни у сфері аудіовізуального мистецтва і медіавиробництва, пов'язані з розвитком технологій. Дослідник простежує історію аудіовізуальних форматів, тісно пов'язуючи її з технологічним розвитком: «від німого кіно до кольорового телебачення, від анімації до інтерактивних відеоігор, від класичного 4х3 екрана до широкоформатного, від двовимірної – до стерео і 3D» (Марченко, 2025, с. 193).

Актуальність гейміфікації (як індустріального тренду) та інтерактивності наголошує Анастасія Кравченко: «Інтерактивні технології поступово розширюють можливості кіноіндустрії, впливаючи на розвиток усіх жанрів шляхом їх поступової гейміфікації, де глядачі стають безпосередніми співучасниками творення сюжету від імені певного героя, беручи активну участь у віртуальній комунікації зі зворотним зв'язком» (Кравченко, 2025, с. 342). Андрій і Зоя Алфьорови звертають увагу, що наразі існує потреба розглядати сферу аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва як одну з креативних індустрій, де «мистецтвознавчі елементи поєднуються з економічними» (Алфьоров, Алфьорова, 2023, с. 36). Проблеми практично-орієнтованої підготовки спеціалістів і спеціалісток аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва і необхідності цифровізації мистецтва для збереження спадщини вимагають від історіографії аудіовізуальної сфери методології, здатної охопити ці виклики. Доцільність цього підтверджує Анна Метанчук, зазначаючи, що «в умовах постійних змін важливо вивчити, як нові тренди та технології впливають на процеси зовнішньої комунікації в аудіовізуальному виробництві, а також запропонувати ефективні стратегії для забезпечення успіху в умовах швидкої цифровізації» (Метанчук, 2025, с. 142).

Мета статті – проаналізувати ключові методологічні концепції монографії «Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices» та оцінити їхній потенціал і обмеження в контексті українського аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва, особливо в умовах гіперімерсивності та гейміфікації.

Виклад основного матеріалу. Монографія «Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices» структурована відповідно до чотирьох основних практик дослідження та пов'язаних типів аналізу, які охоплює цифрова герменевтика: критичний підхід до алгоритмів (algorithmic criticism; як практики пошуку даних формуються алгоритмами); критика цифрових джерел (digital source criticism; як процеси оцифрування, керування даними та кураторства перетворюють історичні «джерела» на «дані», структуровані в базах; критика інструментів (tool criticism; як процеси аналізу формуються цифровими інструментами та технологіями); критичний підхід до інтерфейсів і симуляцій (interface and simulation criticism; як практики візуалізації, інтерпретації та публікації даних уможливаються через цифрові інтерфейси та симуляцію).

Основні практики дослідження цифрової герменевтики (Search, Data, Analysis, Visualization) об'єднують 12 розділів, доповнених прологом та епілогом. Автори зазначають, що такий поділ є евристичним, оскільки ці практики тісно взаємопов'язані та мають ітеративний характер (Dang et al., 2025, с. 5).

Пролог. У дослідженні «The DH Dilemma: Knowing More & Knowing for Sure vs. Never Knowing At All» Джейн М. Гейнс (Jane M. Gaines) рефлексує над переходом від паперових документів до комп'ютеризації, що ставить питання про знання, зокрема гуманітарне, продукowane машинами (digital humanities, DH).

Розділ I – «Search» – присвячений практикам пошуку в дослідженнях і навчанні цифровому кіно, тобто відповідає критичному підходу до алгоритмів. Адельгейд Гефтбергер та Пол Дюшен (Adelheid Heftberger, Paul Duchesne) у підрозділі «Finding Female Film Editors in Wikidata: How to Query and Visualize Filmographic Records» на прикладі тематичного пошуку демонструють способи запитувати та візуалізувати фільмографічні записи, а також пов'язані з цим технічні та етичні проблеми. Каспер Тібйорг та його студенти

(Casper Tybjerg, Jonatan Bruun Borring, Luan Nhu Vu) у розвідці «The Digitization of Silent Films and the Teaching of Film Historiography: Entanglements and Opportunities» досліджують можливості оцифрованої колекції данського німого кіно (stumfilm.dk) у контексті підходу «заплутаної кіноісторії» (entangled film history). Імме Клагес і Фабіан Клінг (Imme Klages, Fabian Kling) у главі «Collecting Data and Connecting Traces: Researching and Modeling Sources on Doña Francisquita (S 1934)» зосереджуються на збиранні та верифікації інформації з різних джерел на прикладі фільму, знятого в Іспанії у 1934 році за триактною сартуелою Амадео Вівеса «Донья Францискіта». Переважну більшість творчої команди становили німецькі кіномитці, яких роком раніше звільнили з компанії UFA через їхнє єврейське коріння. У своїй главі «Teaching Small-Gauge Formats with Digital Methods» Ніколь Брайда та Фрайке Пірк (Nicole Braida, Frauke Pirk) пропонують розглянути виклики, пов'язані з курсом історії кіно для бакалаврату.

Розділ II – «Data» – стосується практик оцифрування архівів, управління даними та курирування фільмографічними даних, тобто критики цифрових джерел. Сара-Май Данг (Sarah-Mai Dang) у підрозділі «Managing the Past: Research Data and Film History» аналізує менеджмент дослідницьких даних (research data management, RDM) та його вплив на цифрову кіноісторію (digital film history). Вона порівнює відповідні практики Women Film Pioneers Project (WFPP) та Deutsches Filminstitut & Filmmuseum (DFF). Кейт Секкоун (Kate Saccone) у «(Re)Visioning Women's Film History: The Women Film Pioneers Project and Digital Curatorial-Editorial Labor» вводить поняття «(пере)осмислення» для опису цифрової кураторсько-редакторської практики WFPP, що характеризує нелінійну, фрагментовану та ітеративну редакційну природу феміністичної кіноісторіографії. Вона протиставляє його поняттю «оновлюваність» (updatism), яке тлумачить як технічний чи концептуальний рух. Александра Шнайдер та Івонн Циммерманн (Alexandra Schneider, Yvonne Zimmermann) у дослідженні «Data Cleaning and Diversity in Digital Film Historiography» критикують стандартизацію та очищення даних, наголошуючи на необхідності збереження різноманітності. Завершується розділ главою «Critically Curating Data in Cultural Heritage Collections». Керстін Герльт та Юлія Велтер стверджують, що

транснаціональних підходів і кураторських зусиль недостатньо для остаточної деколонізації архівів та музеїв. Дослідження показало, що на рівні метаданих продовжується використання застарілої або дискримінаційної мови у пошукових термінах, ключових словах та описах вмісту.

Розділ III – «Analysis» – присвячений аналізу історичних фільмів і кіноісторичних метаданих, що відповідає критиці інструментів. Медіадослідник Крістіан Госвіг Олесен (Christian Gosvig Olesen) у главі «Timelines of Scholarly Video Annotation: For a Tool Critical History of Digital Film Historical Scholarship» аналізує відеоанотації у дослідницькому середовищі CLARIAH Media Suite. Наступна глава, «Distant Viewing the Amateur Film Platform», написана Тімом ван дер Хейденом, Тейлором Арнольдом та Лорен Тілтон (Tim van der Heijden, Taylor Arnold, Lauren Tilton). Для вивчення платформи з аматорськими стрічками дослідники застосовують «гібридну евристику» (hybrid heuristics), яка поєднує дистанційний та «близький» перегляд (close viewing) із критичною рефлексією. У главі «Pursuing Film History with Digital Images: Towards Visual Literacy in the Age of AI and Social Media» Франціска Геллер та Ульріх Рюдель (Franziska Heller, Ulrich Ruedel) обговорюють природу зображень, коли фрагменти фільмів використовуються на онлайн-платформах. Вони фокусуються на виклику «створення історії кіно» за допомогою зображень, що надходять у цифрових формах і версіях. Глава Жозефін Діке та Мальте Хагенера (Josephine Diecke, Malte Hagener) «Managing Tools and Expectations: Dos and Don'ts of Teaching Digital Methods for Film Analysis and Film Historiography» присвячена викликам інтеграції цифрових інструментів (VIAN, Voyant, Arclight) у викладання традиційних аспектів кінознавства.

Розділ IV – «Visualization» – розглядає інструменти та методи візуалізації в дослідженнях і викладанні цифрової кіноісторії. Маркус Буркхардт та Скаді Лойст (Marcus Burkhardt, Skadi Loist) у главі «Visualization In/As Digital Media Studies», серед іншого, розглядають роль візуалізації як критичної інтервенції у представлення та інтерпретацію даних. Юлія Нордеграаф (Julia Noordegraaf) у главі «A Scalable Perspective on Historical Cinema Cultures: Studying Movie Going in Amsterdam (1952–1972) with Digital Data and Tools» аналізує епістемологічні та методологічні наслідки дата-о-

рієнтованої кіноісторіографії. Matthias Гроткопп (Matthias Grotkopp) у розвідці «Catastrophe or Pointillism of Disaster? Annotating and Visualizing Patterns of Ecological Imagination» представляє ще один кейс. На прикладі словника Ada Filmontology дослідник показує, як можна описати спільні сценарії сприйняття та уявлення про екологічну кризу в різних аудіовізуальних форматах. Сьюзан Аасман і Том Слотвег (Susan Aasman, Tom Sloodweg) завершують розділ главою «“Pure Information, Not the Real Thing”: Digital Hermeneutics and Nelson Sullivan’s Videographic Legacy». Дослідники розглядають цифрову герменевтику як ключовий підхід для роботи з багатшаровими, мультимодальними та полівокальними джерелами.

Епілог. Ерік Гойт (Eric Hoyt) у дослідженні «Narration, Agency, and the Digital Film Historiography Group Chat» наголошує на безперервності історії та закликає, аналізуючи та осмислюючи цифрові методи, не втрачати з поля зору дослідницькі питання історії.

Аналізуючи монографію, можна дійти висновку, що її головною перевагою є переведення класичної герменевтичної проблеми інтерпретації (Квіт, 2011) на критичний рівень цифрового інструментарію. Дослідники та дослідниці надають потужний методологічний апарат для роботи у полі аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва, а також доводять, що технологія є не нейтральною, а естетично детермінуючою силою. У монографії стверджується, що цифровий інструмент є не просто допоміжним засобом чи фактором відвертання уваги, а центральним елементом у створенні та інтерпретації історичних джерел. Критика інструментів набуває особливого значення в контексті секторальної морфології аудіовізуальної сфери (Алфьоров, Алфьорова, 2023), адже вибір засобів прямо впливає на економічний результат.

Визнання версіювання є критично важливим для розуміння того, що цифровий об’єкт не є завершеним і постійно змінюється на рівні файлів та платформ. Це резонує з проблематикою формату (Марченко, 2025) та необхідністю цифровізації мистецтва (Давимука, 2025). Водночас версіювання є недостатнім для документування динамічної, лудологічної нестабільності. З віртуальною чи доповненою реальністю (Ярмонік, 2025), інтерактивністю (Сучков, Красненко, Лішафай, 2025) аудіовізуальний твір генерується через нескін-

ченний вибір користувача. Саме цю лудологічну траєкторію – «гравця із тисячею облич», що порушує міфологічну зацикленість (Старкова, 2011), – архівне версіювання не охоплює.

До монографії, на жаль, не потрапили розвідки, що стосуються розширення критики інструментів на апаратну залежність. Зокрема, Ігор Печеранський, рецензуючи монографію «Gaming the Metaverse», зазначає, що гейміфікація аудіовізуальної сфери набула популярності «завдяки цифровим медіа та стримінговим платформам, коли глядачі перестали позиціонуватися як пасивні реципієнти й почали бажати та реально впливати на сюжет історії або ставати учасниками наративу» (Печеранський, 2025, с. 166). Крім того, можливості практичної реалізації творчої ідеї безпосередньо прив’язані до технічних засобів (Безручко, Аліфанов, 2024, с. 327). Без задумів, втілених митцями і мисткинями у аудіовізуальних форматах, цифрова кіноісторіографія ризикує себе вичерпати.

Отже, фокус «Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices» на архівному аналізі не завжди відповідає сьогоденним викликам практики спеціалістів і спеціалісток аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва, від яких залежить накопичення нових матеріалів для архівів. Однак у монографії згадується термін «зона обміну» (trading zone). Його ввів Пітер Галісон (Peter Galison) у 1997 році задля позначення простору – фізичного чи символічного, – де теоретики та практики можуть координувати свої активності, за потреби формуючи для цього спеціальну термінологію (Galison, 1997, с. 138). У контексті України «зона обміну у сфері аудіовізуального мистецтва і медіавиробництва» видається необхідним механізмом координації між академічною критикою (яка виявляє методологічні прогалини у фіксації лудологічної нестабільності) та медіавиробництвом (яке цю нестабільність генерує). Вона виступатиме як інституційна платформа для узгодження практичних протоколів версіювання між архівом та індустрією.

Висновки й перспективи подальших розвідок. Монографія «Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices» закладає необхідний теоретичний фундамент для цифрової історіографії аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва. Концепції критики інструментів і версіювання є актуальними аналітичними інструментами, які

набувають особливого значення у світлі лудологічних досліджень.

Однак, враховуючи виклики гіперімерсивності та гейміфікації, а також необхідність збереження аудіовізуальної спадщини, методологічна достатність монографії видається обмеженою. Вона вимагає розширення критики інструментів на апаратні системи та включення у практику версіювання документування інтерактивності та імерсивності як лудологічних процесів.

Створення «зони обміну у сфері аудіовізуального мистецтва і медіавиробництва» для узгодження академічних вимог та індустріальних протоколів є наступним логічним кроком. Це дасть можливість конвертувати теоретичні ідеї монографії у практичні стандарти версіювання, які зможуть забезпечити довговічність української аудіовізуальної спадщини, що сьогодні є критично важливим. Як зразок запровадження може бути використаний досвід дослідницької та навчальної програми «Цифрова історія та герменевтика», створеної в центрі сучасної та цифрової історії університету Люксембургу (Fickers, van der Heijden, 2020).

Джерела та література

- Алфьоров, А. М. & Алфьорова, З. І. (2023). Секторальна морфологія сфери аудіовізуального мистецтва та виробництва як креативної індустрії: постановка проблеми. *Культура України*, (81). С. 34-40. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.081.04>
- Безручко, О., & Аліфанов, Д. (2024). Технології відеозйомки та допоміжні технічні засоби оператора як невід'ємний складник досягнення творчого задуму в аудіовізуальному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія: Аудіовізуальне мистецтво та виробництво, № 7(2). С. 315327. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319014>.
- Давимука, С. (2025). Цифровізація мистецтва як вагомий тренд формування нової моделі культури: ретроспективний аналіз. *Народознавчі зошити*, № 1(181). С. 95-109. <https://doi.org/10.15407/nz2025.01.095>.
- Квіт, С. (2011). *Герменевтика стилю*. Київ: Вид. дім «Києво-Могилянська академія». 143 с. <https://ekmair.ukma.edu.ua/handle/123456789/1086>.
- Кравченко, А. І. (2025). Театр і кіно в епоху штучного інтелекту: інтерактивні моделі гейміфікації. *Культурологічний альманах*, № (1). С. 337-344. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.1.38>.
- Марченко, І. С. (2025). Формат і медіум у цифрову епоху: трансформації аудіовізуального мистецтва. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Вип. (36). С. 190-198. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.36.2025.332824>.
- Метанчук, А. О. (2025). Еволюція зовнішньої комунікації у кінопродюсерстві: нові тренди та виклики. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Вип. (36). С. 141-147. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.36.2025.332775>.
- Печеранський, І. П. (2025). Гіперімерсивний поворот Метавесвіту: гейміфікація аудіовізуального ландшафту. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. Серія: Аудіовізуальне мистецтво та виробництво. Вип 8(1). С. 165-173. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332437>.
- Старкова, Г. В. (2011). *Гравець із тисячею облич. Героїчна подорож до віртуального світу*. Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: Філософія. Культурологія. Політологія. Соціологія, № 24(1). С. 152-159. https://www.researchgate.net/publication/396999409_gravec_iz_tisaceu_oblic_geroicna_podoroz_do_virtualnogo_svitu.
- Старкова, Г. В. (2012b). Міф у кіберпросторі: лудологічні аспекти неоміфології в сучасній культурі. *Дис. канд. культурології*. Харків: ХДАК. 206 с. <https://uacademic.info/ua/document/0412U002829>.
- Сучков, Д. Г., Красненко, О. Л., & Лішафай, О. О. (2025). Як Netflix, HBO та інші сервіси використовують інтерактивні елементи. *Культурологічний альманах*, № 1(13). С. 398-411. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.1.47>.
- Ярмонік, А. О. (2025). Віртуальна та доповнена реальність у документальному кіно: нові можливості для відтворення історичних подій. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Вип. (36). С. 214-221. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.36.2025.332829>.
- Dang, S.-M., van der Heijden, T., & Olesen, C. G. (Eds.). (2025). *Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices*. De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783111082486>.
- Fickers, A., & van der Heijden, T. (2020). Inside the Trading Zone: Thinkering in a Digital History Lab. *Digital Humanities Quarterly*, Nr 14(3). <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/14/3/000472/000472.html>.
- Galison, P. (1998). *Trading Zone: Coordinating Action and Belief*. The Science Studies Reader. P. 136-160. Routledge. <https://galison.scholars.harvard.edu/publications/trading-zone-coordinating-action-and-belief-1998-abridgment>.

References

- Alforov, A. M. & Alforova, Z. I. (2023). Sektoralna morfolohiia sfery audiovizualnoho mystetstva ta vyrobnytstva yak kreatyvnoi industrii: postanovka problemy [Sectoral morphology of the sphere of audiovisual art and production as a creative industry: problem statement]. *Culture of Ukrain*, (81).P. 34-40. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.086.06> [in Ukrainian]
- Bezruchko, O., & Alifanov, D. (2024). Tekhnolohii videoziomky ta dopomizhni tekhnichni zasoby operatora yak nevid'iemnyi skladnyk dosiahnennia tvorchoho zadumu v audiovizualnomu mystetstvi [Video Recording Technologies and Cameraman Auxiliary Equipment as an Integral Part of Achieving a Creative Idea in Audiovisual Art]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, Nr 7(2). P. 315-327. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319014> [in Ukrainian]
- Davymuka, S. (2025). Tsyfroviizatsiia mystetstva yak vahomyi trend formuvannia novoi modeli kultury: retrospektyvnyi analiz [Digitalization Of Art As An Important Forming Trend New Models Of Culture: A Retrospective Analysis]. *The Ethnology Notebooks*, Nr 1(181). S. 95-101. <https://doi.org/10.15407/nz2025.01.095> [in Ukrainian]
- Kvit, S. (2011). Hermenevtyka styliu [Hermeneutics of Style]. Kyiv: PH «Kyiv-Mohyla Academy». <https://ekmair.ukma.edu.ua/handle/123456789/1086> [in Ukrainian]
- Kravchenko, A. I. (2025). Teatr i kino v epokhu shtuchnoho intelektu: interaktyvni modeli heimifikatsii [Theatre And Cinema In The Era Of Artificial Intelligence: Interactive Models Of Gamification]. *Culturological almanac*, Nr 1(13). P. 337-344. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.1.38> [in Ukrainian].
- Marchenko, I. S. (2025). Format i medium u tsyvrovuepokhu: transformatsii audiovizualnoho mystetstva [Format and Medium in the Digital Era: Transformations of Audiovisual Art]. *I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National University of Theatre, Cinema and Television Bulletin*. Vyp. (36). P. 190-198. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.36.2025.332824> [in Ukrainian]
- Metanchuk, A. O. (2025). Evoliutsiia zovnishnoi komunikatsii u kinoproduserstvi: novi trendy ta vyklyky [Evolution of external communication in film production: new trends and challenges]. *I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National University of Theatre, Cinema and Television Bulletin*. Vyp. (36). P. 141-147. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.36.2025.332775> [in Ukrainian]
- Pecheranskyi, I. P. (2025). Hiperimersyvnyi povorot Metavsesvitu: heimifikatsiia audiovizualnoho landshaftu [The Hyperimmersive Turn and the Metaverse: Gamification of the Audiovisual Landscape]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, Nr 8(1). P. 165-173. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332437> [in Ukrainian]
- Starkova, H. V. (2011). Hravets iz tysiacheiu oblych. Heroichna podorozh do virtualnoho svitu [The gamer with a thousand faces. The heroic journey to the virtual world]. *Scientific notes of V. I. Vernadsky Taurida National University, Series: Philosophy. Cultural studies. Political science. Sociology*. Vyp. 24(1). P. 152-159. https://www.researchgate.net/publication/396999409_gravec_iz_tisaceu_oblic_geroichna_podorozh_do_virtualnogo_svitu [in Ukrainian]
- Starkova, H. V. (2012b). Mif u kiberprostorii: ludolohichni aspekty neomifolohii v suchasni kulturi [The myth in cyberspace: ludological aspects of neomythology in contemporary culture] (Thesis for the degree of Candidate of Sciences). Kharkiv: KhDAK. <https://uacademic.info/en/document/0412U002829> [in Ukrainian]
- Suchkov, D. H., Krasnenko, O. L., & Lishafay, O. O. (2025). Yak Netflix, HBO ta inshi servisy vykorystovuiut interaktyvni elementy [How Netflix, Hbo, And Other Services Use Interactive Elements]. *Culturological almanac*, Nr 1(13). P. 398-411. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.1.47> [in Ukrainian]
- Yarmonik, A. O. (2025). Virtualna ta dopovnena realnist u dokumentalnomu kino: novi mozhlyvosti dlia vidtvorennia istorychnykh podii [Virtual And Augmented Reality In Documentary Cinema: New Opportunities For Reconstructing Historical Events]. *I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National University of Theatre, Cinema and Television Bulletin*. Vyp. (36). P. 214-221. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.36.2025.332829> [in Ukrainian]
- Dang, S.-M., van der Heijden, T., & Olesen, C. G. (Eds.). (2025). *Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices*. De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783111082486>.
- Fickers, A., & van der Heijden, T. (2020). Inside the Trading Zone: Thinkering in a Digital History Lab. *Digital Humanities Quarterly*, Nr 14(3). <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/14/3/000472/000472.html>.
- Galison, P. (1998). *Trading Zone: Coordinating Action and Belief*. The Science Studies Reader. P. 136-160. Routledge. <https://galison.scholars.harvard.edu/publications/trading-zone-coordinating-action-and-belief-1998-abridgment>.

Hanna Starkova

**Doing Digital Film History in the mirror of the Ukrainian audiovisual sphere:
criticism of tools, ludology instability and the «zone of exchange»**

Abstract. *The purpose* of this article is to present a review analysis of the key methodological concepts outlined in the monograph *Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices* (2025) and to assess their potential and limitations in the context of Ukrainian audiovisual art and media production. The research methodology is based on digital hermeneutics (analysis of tool criticism and versioning), drawing on classical hermeneutic principles and the broader context of the digital history of audiovisual art. A ludological approach is used to analyse the problem of documenting interactivity. ***The scientific novelty*** of the research lies in identifying points of tension (insufficient versioning to cover ludological processes, hardware dependence), where the methodology proposed by the monograph needs to be expanded to cover Ukrainian challenges of preserving audiovisual heritage and historiography of the audiovisual sphere as a creative industry. **Conclusions.** *Doing Digital Film History: Concepts, Tools, Practices* lays the necessary theoretical foundation for reflection on the nature of the digital object, but for the practical training of specialists in audiovisual art and media production, in particular producers, and in conditions of format instability, it requires coordination through the trading zone model.

Keywords: *Doing Digital Film History, digital hermeneutics, audiovisual art, media production, ludology, trading zone.*

Подано до редакції 30.10.2025

Підписано до друку 25.11.2025