

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛІСТИКИ
КАФЕДРА ЖУРНАЛІСТИКИ

Кваліфікаційна робота бакалавра
на тему «Технологія Immersion-journalism на телебаченні»

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0610-2ж
спеціальності 061 журналістика
освітньої програми «Журналістика»
Федоренко Є.В.

Керівник: доц., к. філол. н.
Тернова А. І.

Рецензент: доц., к. філол. н., доцент
Лебідь Н. М.

Запоріжжя 2024

ЗМІСТ

Реферат	3
Завдання	5
Вступ.....	7
Розділ 1. Теоретичні засади використання технологій у телевізійних програмах....	9
1.1 Формування імєрсивного підходу та сутність технології «журналістського занурення»	9
1.2. Методи та інструменти імєрсивного підходу при створенні телевізійних програм.....	15
Розділ 2. Супровідна записка до творчого проєкту.....	24
2.1. Опис та обґрунтування творчого проєкту	24
2.2. Опис цільової аудиторії та особливостей просування продукту	28
2.3. Формально-змістові характеристики проєкту.....	30
2.4. Особливості оформлення проєкту.....	35
2.5. Технічні і програмні засоби	36
2.6. Зв'язок із творчим доробком (портфоліо)	38
Висновки	40
Список використаної літератури	44
Додаток А. Тези.....	47
Додаток Б. Сценарії телевізійної овітньо-розважальної програми «Міфологічна Україна»	49
Додаток В. Список матеріалів портфоліо.....	86
Декларація академічної доброчесності.....	87
Abstract.....	88

РЕФЕРАТ

Тема кваліфікаційної роботи бакалавра: «Технологія Immersion-journalism на телебаченні»

Обсяг основного тексту: 37 сторінок.

Кількість використаних джерел – 21.

Мета роботи – розробка телевізійного проєкту, що зосереджується на інструментах імерсивної журналістики, задля досягнення більшої уваги глядачів щодо теми української міфології як частини культурної спадщини України.

Для досягнення мети дослідження ми виконали такі **завдання**:

- з'ясувати значення «журналістське занурення», «імерсивна журналістика» у науковому полі;
- проаналізувати та описати особливості застосування імерсивної журналістики, зокрема у телевізійних програмах;
- дослідити основні технології та методи використання імерсивної журналістики у телевізійних проєктах;
- розробити проєкт телевізійної програми на тему української міфології, в якій використані інструменти імерсивної журналістики.

Об'єкт дослідження – це імерсивна журналістика та її технології, як інноваційні методи роботи журналіста, що розширюють можливості створення телевізійних проєктів.

Предмет дослідження – використання технології імерсивної журналістики як методу створення контенту про українську культуру, а саме телевізійної програми «Міфологічна Україна».

Формально-змістові характеристики проєкту. Творчий проєкт є циклом інформаційних сюжетів для телевізійних новин із використанням різних прийомів і засобів монтажу. Цикл сюжетів складається з 10 матеріалів соціальної спрямованості хронометражем до 4 хвилин кожний. У сюжетах використовуються

засоби художнього монтажу (за крупністю планів, за напрямком руху, монтаж за світлом, монтаж за кольором), інструментарій жанрового монтажу (кліповий монтаж, візуальні та звукові ефекти, використання деталізації та нестандартного поєднання крупності кадрів).

Реалізований проєкт демонструє залежність використання засобів монтажу від тематики й проблематики телевізійних сюжетів, а також від задуму автора матеріалів.

Ключові слова: імерсивна журналістика, телевізійний проєкт, журналістське занурення, жанровий монтаж, технології інформаційних сюжетів, види монтажу, технологічні аспекти телевізійних програм.

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет журналістики
Кафедра журналістики
Рівень вищої освіти – бакалавр
Спеціальність 061 журналістика
Освітня програма «Журналістика»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

_____ Чернявська Л. В.
«17» травня 2024 року

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ БАКАЛАВРА СТУДЕНТОВІ

Федоренко Єлизаветі Василівні

1. Тема роботи – «Технологія Immersion-journalism на телебаченні» («Immersion-Journalism Technology on Television»), керівник роботи – Тернова Алла Іллівна, доц., к. філол. н., затверджені наказом ЗНУ від «8» грудня 2023 року № 2086-с.
2. Строк подання студентом роботи – 31 травня 2024 р.
3. Вихідні дані до роботи – праці таких дослідників: О. Балета, Брегтьє ван дер Хаак, М. Зінгера, О. Кирилова, А. Коффе Майкл Паркс, Д. Смолла, Б. Уїтмера.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): 1. Формування імерсивного підходу та сутність технології «журналістського занурення»; 2. Методи та інструменти імерсивного підходу при створенні телевізійних програм; 3. З'ясувати значення «журналістське занурення», «імерсивна журналістика» у науковому полі; 4. Проаналізувати та описати особливості застосування імерсивної журналістики, зокрема у телевізійних програмах; 5. Дослідити основні технології та методи використання імерсивної журналістики у телевізійних проектах; 6. Розробити проект телевізійної програми на тему української міфології, в якій використані інструменти імерсивної журналістики.

5. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Завдання видав (дата і підпис)	Завдання прийняв (підпис)
Вступ	Тернова А.І., доц.	08.02.2024	
1 розділ	Тернова А.І., доц.	07.03.2024	
2 розділ	Тернова А.І., доц.	14.04.2024	
Висновки і додатки	Тернова А.І., доц.	27.04.2024	

6. Дата видачі завдання – 15 грудня 2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Скласти графік виконання роботи, визначити мету, завдання, об'єкт, предмет дослідження.	17.01.2024	Виконано
2	Написати попередній варіант вступу і змісту. Дібрати наукову літературу, визначити емпіричні джерела. Визначитися із жанром і тематикою відеоробіт для проєкту	27.02.2024	Виконано
3	Опрацювати літературу, написати теоретичну частину, оформити список літератури	15.03.2024	Виконано
4	Доробити творчий проєкт, скласти його опис та обґрунтування.	29.03.2024	Виконано
5	Сформувати список творчого доробку, написати всі інші підрозділи практичної частини.	14.04.2024	Виконано
6	Написати висновки і остаточний варіант вступу.	27.04.2024	Виконано
7	Оформити всі додатки. Завершити роботу над зауваженнями	01.05.2024	Виконано
8	Пройти рецензування. Пройти нормоконтроль і здати роботу на кафедру.	31.05.2024	Виконано

Студент _____
(підпис)

Федоренко Є.В.
(ініціали та прізвище)

Керівник роботи _____
(підпис)

Тернова А. І.
(ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____

М. В. Чабаненко

ВСТУП

Актуальність кваліфікаційної роботи зумовлена тим, що сучасне інформаційне суспільство переживає період інтенсивного розвитку та трансформації засобів масової комунікації. Зі збільшенням кількості телевізійних каналів, цифрових платформ, інтернет-ресурсів та соціальних медіа, доступ до різноманітного контенту стає все більшим. Зважаючи на це, журналістика вимагає нових підходів та стратегій до виготовлення журналістських матеріалів, щоб здійснювати якісне висвітлення подій та тем, які є нагальними, важливими та цікавими для суспільства. Однією з таких інноваційних стратегій журналістики є технологія «журналістського занурення», також відома як «імерсивна журналістика». Імерсивна журналістика стала інструментом для створення контенту, що допомагає реципієнтам більш глибоко пізнавати та досліджувати інформацію, яка доступна в медіапросторі.

Завдяки імерсивним технологіям, зокрема розвитку віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR), інтерактивних додатків та інших інноваційних засобів, журналісти можуть створювати контент для телевізійних програм, що має більший попит серед аудиторії, через сучасність, інтерактивність та сильніший емоційний ефект, у порівнянні зі звичними алгоритмами та засобами створення телевізійного контенту.

Отже, технологія «журналістського занурення» є новим актуальним напрямком для наукового дослідження та практичного використання в сучасній журналістській творчості та виробництві контенту.

Кваліфікаційна робота спрямована на аналіз і дослідження ефективності імерсивної журналістики у телевізійних програмах, розкриваючи важливі аспекти використання сучасних технологій для підвищення залученості аудиторії. Дослідження розкриває, як впровадження інноваційних підходів, включаючи віртуальну реальність, інтерактивність та інші інструменти імерсивної

журналістики, можуть покращити якість журналістського матеріалу.

Метою кваліфікаційної роботи є розробка телевізійного проєкту, що зосереджується на інструментах імерсивної журналістики, задля досягнення більшої уваги глядачів щодо теми української міфології як частини культурної спадщини України.

Задля досягнення мети, встановлюються такі *завдання*:

- з'ясувати значення «журналістське занурення», «імерсивна журналістика» у науковому полі;
- проаналізувати та описати особливості застосування імерсивної журналістики, зокрема у телевізійних програмах;
- дослідити основні технології та методи використання імерсивної журналістики у телевізійних проєктах;
- розробити проєкт телевізійної програми на тему української міфології, в якій використані інструменти імерсивної журналістики.

Об'єкт дослідження – це імерсивна журналістика та її технології, як інноваційні методи роботи журналіста, що розширюють можливості створення телевізійних проєктів.

Предмет дослідження – використання технології імерсивної журналістики як методу створення контенту про українську культуру, а саме телевізійної програми «Міфологічна Україна».

Апробація. Участь у XVII університетській науково-практичній конференції студентів, аспірантів, докторантів і молодих учених «Молода наука-2024» (м. Запоріжжя, квітень 2024 р.) за результатами якої опубліковані тези на тему Технологія Immersion-journalism у телевізійній творчості. С. 284–286 (Додаток А).

Структура роботи. Кваліфікаційна робота бакалавра складається з реферату, вступу, двох розділів, висновків, списку використаної літератури та трьох додатків. Обсяг основної роботи – 37 сторінок. Список використаної літератури включає 21 найменування (викладених на 2 сторінках).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ У ТЕЛЕВІЗІЙНИХ ПРОГРАМАХ

1.1 Формування імерсивного підходу та сутність технології «журналістського занурення»

Журналістика виконує важливу функцію для суспільства, оскільки забезпечує доступ до інформації. Вона розкриває суспільно-важливі теми, що мають значущий вплив на життя громадян. Відсутність журналістики може призвести до обмеження свободи слова та зростання дезінформації, що загрожує стійкості суспільства. Як говорить І. Михайлин про можливість зникнення журналістики: «Якщо з певної невідомої причини всі засоби масової комунікації перестали працювати, і інформація більше не поширюється світом як раніше, це призвело б до інформаційного роз'єднання між країнами, що повернуло б людство до середньовічного періоду та зупинило розвиток суспільства» [11, с. 73].

Журналістика та медіа пройшли шлях розвитку, зумовлений багатьма змінами. Протягом століть журналістика поступово розвивалася, збільшуючи обсяг роботи та розширюючи вплив на аудиторію. Революційною подією стала поява Інтернету в кінці ХХ ст. Цей технологічний прорив дозволив розширити доступність інформації та створив нові платформи для роботи журналістів. Газети, радіо та телебачення почали відчувати конкуренцію з інтернет-виданнями, соціальними медіа та онлайн-простором, що дозволив людям отримувати інформацію звідусіль та будь-коли, внаслідок глобальної диджиталізації. Цей перехід змусив журналістів адаптувати свою роботу до нових реалій, використовуючи інтерактивність для поширення новин. Сучасна журналістика стала більш глобальною та інтерактивною, що пов'язано з динамічними технологічними змінами [11, с. 75].

Так, наприклад, журналістика пристосувалась до технологічного процесу,

використовуючи мережу Інтернет та соціальні мережі. З англійської мови термін «Інтернет» звучить як «interconnected network», що означає «зв'язана мережа», це вказує на глобальну децентралізовану комп'ютерну мережу, яка складається з великої кількості менших мереж, де комп'ютери з'єднані за допомогою спеціальних технологій з метою обміну інформацією [17, с. 7].

Інтернет революціонізував сферу журналістики, відкривши перед нею нові можливості для отримання, обробки та поширення інформації. Завдяки мережі Інтернет журналісти отримали широкий доступ до різноманітних джерел інформації, включаючи соціальні мережі, новинні веб-сайти та інші електронні ресурси. Інтернет також надає можливість реагувати на надходження новин у реальному часі, що важливо в сучасному інформаційному середовищі. Розмаїття інструментів та ресурсів в мережі дозволяє журналістам створювати більш різноманітні та інтерактивні матеріали. Журналісти повинні постійно адаптувати свої методи роботи до швидкого технологічного прогресу, щоб ефективно використовувати потенціал Інтернету у своїй діяльності [15, с. 9].

Основними чинниками необхідності розвитку журналістики та засобів масової інформації є соціально-політичне становище, яке постійно змінюється та зміна технологічних обставин, разом із цим він говорить про те, що вже не слід постійно очікувати на чергову науково-технічну революцію, адже наразі технологічний прогрес для постіндустріального суспільства, в якому інформація – найцінніший товар, є буденним явищем, що вже не викликає великої емоційної реакції [14, с. 76].

Журналістика, як ключовий інструмент формування суспільної свідомості, має постійно підлаштовуватись під темп технологічного прогресу. У цьому контенті, імерсивний підхід у журналістиці стає необхідністю, задля створення та просування інформації тими засобами, що йдуть на одному рівні із сучасними технологіями. Все більше журналістів та медіаплатформ роблять акцент на створенні журналістських продуктів, які дозволяють глядачам не просто

спостерігати події, але і відчувати їх, «занурюючись» у світ інформації через телевізійний екран. Такий імерсивний підхід відкриває нові горизонти для журналістської практики та змінює спосіб сприйняття глядачами медіаконтенту [14, с. 77].

Термін «імерсивний» було запропоновано у 1995 році, дослідниками Інституту технологій Нью-Джерсі Френком Біюкка та Беном Деланон, в їх праці «Комунікація в епоху віртуальної реальності» [19].

Як зазначає вчена О. Кирилова, саме Френк Біюкка та Бен Делан визначили «імерсивність» тим станом, в якому віртуальне середовище настільки поглиблює сприйняття, що людина поринає у світ, створений комп'ютером, настільки сильно, що система поглинає увагу користувача та відокремлює його від зовнішнього реального світу [8, с. 87]. Водночас, в Оксфордському словнику англійської мови зафіксоване значення як «акт поміщення когось/щось у рідину, особливо так, щоб вони або це було повністю покрито; стан покриття рідиною» [7, с. 51].

У Кембриджському словнику поняття «імерсивний» – позначає «процес вивчення мови або навичок без використання нічого іншого, крім цієї мови або навичок». Для розгляду журналістики занурення, підійдуть інші визначення цих словників. «Immersion» – акт занурення (в щось) стан повної залученості в щось; «immersion» – факт повного залучення до чогось. У контексті журналістики, вони відображають ідею повної залученості аудиторії, коли читачі або глядачі відчують, що вони повністю поглиблені в матеріал, представлений журналістами [7, с. 51].

Інші дослідники Брегтьє ван дер Хаак і Майкл Паркс окреслили нові можливості технології «занурення» як способу передачі ідеї та почуттів автора за допомогою імерсивності [6, с. 162]

Розуміння поняття у цьому контексті вказує на те, що імерсивні технології можуть бути використані як ефективний спосіб передачі ідей та почуттів автора. Занурення в цьому випадку означає створення такого середовища або досвіду,

який дозволяє аудиторії не лише сприймати інформацію, але й відчувати її на емоційному та психологічному рівнях [6, с.163].

Поняття «імерсивний» також зустрічалось і досліджувалось у працях Б. Уїтмера та М. Зінгера, Д. Смолла, О. Балета, А. Коффе. Серед українських науковців, що досліджували тему імерсивності, можна виділити О. Кирилову [8].

Отож, термін «імерсивний» в контексті журналістики вказує на створення такого інформаційного середовища або досвіду, які поглиблюють залученість аудиторії до представленого матеріалу, що може бути досягнуто за допомогою різних технологій. У журналістиці, імерсивний досвід може передавати інформацію таким чином, що аудиторія відчуває себе частиною події чи ситуації. Це створює більш глибоке розуміння та емоційне зв'язок з темою матеріалу. При цьому аудиторія може відчувати, що вони поглиблено занурені в події або мають можливість взаємодіяти з інформацією на більш активному рівні.

Першою, хто ґрунтовно підійшов до практичного застосування імерсивних інструментів, стала журналістка Нонні де ла Пенья, яка у 2007-2012 роках створила віртуальний проєкт, що дозволяв користувачам відчувати себе в'язнем тюрми під назвою «Gone Gitmo: VR-досвід в Гуантанамо» [7, с. 53].

Проєкт представляв собою інноваційний віртуальний досвід, який дозволяв користувачам зануритися в середовище тюремного ув'язнення. Віртуальна реальність використовувалась для того, щоб надати унікальний досвід користувачам, що дозволяв їм відчувати себе в образі в'язня тюрми Гуантанамо. Користувачі могли пережити реалістичні сценарії та події, а також відчувати на собі атмосферу в'язниці. Згодом, у 2012 р., представила роботу «Голод у Лос-Анджелесі» – проєкт, що був створений за допомогою комп'ютерної графіки, завдяки якому користувачі віртуальної реальності могли пережити реальний досвід нещасного випадку, що стався на вулицях Лос-Анджелеса, коли чоловік, що мав захворювання на цукровий діабет, знепритомнів, поки чекав на їжу в черзі біля Першої унітарної церкви [19].

Інноваційні проєкти віртуальної реальності Нонні де ла Пенї стали революційними для імерсивного підходу в журналістиці. Робота «Голод у Лос-Анджелесі» демонструє, яким чином новинні програми можуть відтворити події реальності таким чином, щоб реципієнти інформації могли відчутти на собі цей досвід детально та з урахуванням усіх особливостей того, що сталось. У комп'ютерній симуляції Нонні де ла Пеня відтворила вигляд місця подій, розташування черги та навіть положення тіла чоловіка, що лежав на землі, знепритомнівши [19].

Імерсивні технології допомагають створювати інформаційні матеріали, які утворюють участь глядачів у події, надаючи їм можливість відчутти, ніби вони фізично знаходяться в реальному спостереженні. Вони сприяють глибокому зануренню в історію, забезпечуючи наочність та можливість злиття із подіями, що стались насправді, проте в рамках віртуальної реальності, на відміну від реального життя, не обмежена часовими та просторовими рамками. Такий імерсивний підхід допомагає телевізійній журналістиці досягти вищого рівня взаємодії та відчуття реальності для глядачів, а також дозволяє створювати більш вірогідний інформаційні продукти [9, с. 87].

За наявних підходів, «імерсивну журналістику» або ж «журналістику занурення» можна розуміти таким чином: це подання історії, при якому аудиторія якнайглибше залучається (занурюється) в контекст того, що транслюється. Таким чином імерсивну журналістику можна вважати підходом, що спрямований на глибоке взаємодію журналіста з об'єктом інформації, що своєю чергою дозволяє аудиторії отримати не лише фактичну інформацію про подію, але й емоції, враження та переживання, тобто «зануритись» глибинно у контекст того, що відбувалось [9, с. 90].

Згідно з більшістю досліджень віртуальної реальності, науковці визначають під «зануренням» розуміється відчуття, коли особа переходить із реального світу у віртуальне середовище. На підставі досліджень, вчених Дослідники Г. Вітмера та

Майкл Дж. Сінгера, виділяються дві ключові характеристики імерсивності: це оточеність або ж занурення у середовище, а також взаємодія з цим оточенням, яка включає в себе глибоке поглиблення в нього [2, с. 120].

Разом з цим існує протилежна думка, згідно із дослідженнями іспанської вченої Сара Перес-Сейхо, імерсивна журналістика, не передбачає активної участі аудиторії, що вказує на відсутність взаємодії. Навіть коли користувач відчуває емоції, проходячи етап занурення в контекст, він лишається звичайним глядачем, якому не потрібно приймати жодних рішень, щоб впливати на хід оповіді. Ця точка зору підкріплена також у праці «Імерсивна журналістика та віртуальна реальність: від принципів до практики». У ній наголошується на тому, що імерсивний досвід не надає учасникам можливість взаємодіяти з історією, впливаючи на хід подій, адже тоді це унеможлиблює об'єктивність інформації, що є обов'язковою умовою при роботі журналіста з інформацією [4, с. 29].

Отже, можна зробити висновок, що імерсивна журналістика – це специфічний підхід до журналістського представлення інформації, який спрямований на створення глибокого імерсивного досвіду занурення в інформацію для аудиторії. Ціль цього – допомогти глядачам не лише зрозуміти факти події, але і почути, побачити, та навіть відчувати цю подію, тобто стати безпосередніми учасниками. Імерсивний підхід до журналістики робить акцент на емоціях, враженнях та переживаннях аудиторії.

Проте, спираючись на розбіжності поглядів різних дослідників щодо рівня взаємодії аудиторії, можна сказати, що головною метою імерсивної журналістики є прагнення поглибити сприйняття аудиторії та передати не лише факти, а й емоції та враження від тієї чи іншої події, але думки щодо рівня взаємодії та того, наскільки сильно реципієнти можуть впливати на розвиток подій, залишаються різними. Тому аспект того, чи можуть користувачі технологій імерсивної журналістики глобально впливати на зміну подій в інформаційних матеріалах, залишається дискусійною.

Загалом, імерсивна журналістика представляє собою інноваційний напрямок в розвитку сучасної журналістики, який надає можливість глибокого та емоційного занурення аудиторії в інформаційний контент.

1.2. Методи та інструменти імерсивного підходу при створенні телевізійних програм

Сучасна аудиторія має доступ до різноманітних медіа та інформації, внаслідок появи цифрових технологій, тому з часом її увага вимагає все більш сучасних підходів до представлення інформації.

Як зазначають дослідники Брегтьє ван дер Хаак, Майкл Паркс та Мануель Кастельс: «У цифровому світі доступ до різних версій інформації ускладнює завдання журналістів, які стикаються з проблемою підтримання нейтралітету та об'єктивності. Публіка стає більш критичною до інформації та шукає різні точки зору для порівняння. Важливо, щоб журналісти були прозорими та незалежними, щоб заслужити довіру аудиторії. Журналістика, яка має чітку перспективу, може бути більш переконливою, проте важливо, щоб вона була підкріплена аналізом на основі фактів, а не думками або ідеологією» [2, с. 120].

У цьому розрізі, імерсивна журналістика надає можливість глядачам переживати інформацію на більш особистому та емоційному рівні, дозволяє відчувати себе частиною історії, а не просто спостерігачами здалеку, внаслідок чого й відбувається розрив у комунікації між медіа та реципієнтами [1].

Імерсивні технології, застосовані в телевізійних новинних та інформаційних програмах, допомагають глядачам сприймати матеріал глибинно та з більш розширеної точки зору. Ці інновації включають в себе велику кількість технологічних засобів, які дозволяють глядачам більш активно взаємодіяти з поданим матеріалом [4, с. 30].

Журналісти можуть також брати участь у масових подіях, щоб передати глядачам атмосферу та емоції прямо з місця подій. Наприклад, під час політичних

мітингів або масових протестів журналісти можуть активно взаємодіяти з учасниками, відображаючи не лише слова та події, але й емоції та настрої тих, хто приймає участь. Це дозволяє глядачам відчутти себе частиною події, а не лише спостерігачами з боку [4, с. 31].

Інколи журналісти також можуть проводити свої власні експерименти, щоб краще зрозуміти певні ситуації чи явища. Наприклад, у програмах про дієту та здоровий спосіб життя журналісти можуть випробувати різні дієтичні підходи або фізичні вправи, а потім поділитися своїми враженнями та результатами з аудиторією. Такий підхід дозволяє створити більш особисте та емоційне з'єднання між журналістом і глядачем, підвищуючи рівень взаєморозуміння та взаємодії [6, с. 163].

Особливо важливим імерсивний підхід став під час повномасштабного вторгнення РФ на території України. Так, наприклад, професійні військові журналісти, або ті, хто стали ними вже внаслідок війни, будують телевізійні сюжети про події війни, не лише за допомогою закадрового голосу та відзнятих подалі кадрів, але й особисто «зануртуються» у відповідні процеси. Так, наприклад, у сюжеті програми «ТСН» (<http://surl.li/ucnjq>) від 1 січня журналіст Андрій Цаплієнко відвідав воїнів ЗСУ на передовій, показав їх побут святкування Нового року у польових умовах та взяв інтерв'ю у військових щодо їх надій на 2024 рік.

Такі імерсивні технології дозволяють забезпечити візуалізацію подій, що надає можливість глядачам практично «зануритися» в інформацію. Це поліпшує сприйняття і розуміння подій, особливо в складних ситуаціях або при поясненні складних, для середньостатистичного користувача телебачення, обставин, подій та ситуацій [15, с. 74].

Технології «занурення», на думку вченої А. Полісученко, є новітнім інструментом журналістики і «розширюють можливості комунікації за допомогою медіа, дозволяючи включити до телевізійних сюжетів та окремих програм чи

проектів інтерактивні графічні елементи, анімацію та додаткові ресурси, які допомагають глядачам краще розуміти інформацію та знаходити додаткові деталі, як, наприклад: віртуальні графіки, схеми, моделі, карти, що не є справжніми й не знаходяться в рамках реального простору, а створені за допомогою комп'ютерних технологій» [15, с. 76].

Таким чином, для утворення ефекту «занурення», журналісти у телевізійних програмах можуть використовувати можливості штучного інтелекту, далі скорочено ШІ. ШІ – це концепція, яка не обмежується лише імітацією людського мозку чи відтворенням людської поведінки, як заявляє про це більша частка суспільної думки, його слід визначати як дисципліну, яка досліджує можливість створення програм, що вирішують завдання, для яких людина зазвичай потребує певних інтелектуальних зусиль [5, с. 9].

На сьогодні штучний інтелект широко використовується для рерайтингу, створення текстів, редагування і навіть збору інформації, але також з його допомогою можна відтворювати візуальні реконструкції життя людей у давнину, демонструвати траєкторії переміщення, якщо це входить у контекст сюжету, або ж реконструювати образи людей, предмети побуду тощо, для ще більшого занурення аудиторії у відповідну лінію розповіді [5, с. 10].

Імерсивний підхід у роботі журналіста охоплює ширший спектр понять і підходів. Він означає створення контенту, який занурює аудиторію в подію або історію, надаючи їм відчуття присутності та особистого зв'язку з тими подіями, про який розповідає журналістський матеріал. Це може включати використання технологій журналістського занурення, але не обмежується ними. Імерсивний підхід також враховує використання описових елементів, діалогів, персональних історій та інших журналістських методів, що допомагають аудиторії уявити себе на місці події. Усе це робить імерсивні технології важливими для інформаційних програм, оскільки вони покращують досвід аудиторії, полегшують зрозуміння складних тем і роблять споживання більш цікавими, що своєю чергою додає до

інформаційного контенту більшого різноманіття матеріалів, що допомагає більш довго утримувати увагу глядачів [17, с. 101].

Імерсивна журналістика є логічним продовженням розвитку журналістики в контексті використання технологій віртуальної реальності (VR) та інших імерсивних технологій. Журналісти, які працюють у цьому жанрі, створюють репортажі, документальні фільми та інші видання, які дозволяють глядачам відчувати себе на місці події. Імерсивна журналістика використовує різні технології для створення віртуального середовища, яке надає глядачам можливість переживати інтерактивний досвід [11, с. 55].

Зазвичай розрізняють низку підходів. Вчена А. Полісученко, досліджуючи новітні інструменти журналістики виокремлює такі:

1) віртуальна реальність (VR): ця технологія створює комп'ютерний світ, який повністю заміщає реальний оточуючий простір. Глядачі можуть зануритися в цей вигаданий світ і переживати досвід, як ніколи раніше, не обмежуючись звичайним відео чи фото;

2) доповнена реальність (AR): AR передбачає накладання віртуальних об'єктів на реальне зображення чи відео. Це може здійснюватися через спеціальні додатки на смартфонах, які додають додатковий контент до зображення, знятого камерою телефону;

3) змішана реальність (MR): MR є подібним до AR, але вона вимагає використання спеціальних VR-окулярів, які дозволяють накладати віртуальні об'єкти на реальний світ, що спостерігається користувачем.

Також розглядається таке розуміння: «що віртуальна реальність (VR) занурює користувача у вигаданий світ, де він не бачить реального оточення. Навпаки, доповнена реальність (AR) дозволяє користувачеві бачити навколишнє середовище, але з додатковою технічною інформацією, яка доповнює або уточнює оточуючий світ. Наприклад, AR може дозволити користувачеві дізнатися історію або габарити будівлі, використовуючи камеру смартфона» [10].

Відео, опубліковане компанією Nike, а пізніше компанією Dell, демонструє вражаючі інновації в області імерсивних технологій. Його головною ідеєю є те, що розробники використовують шоломи доповненої реальності, подібні до Meta 2, для створення нового покоління кросівок. На відео можна побачити групу інженерів, які завдяки сенсорному дисплею Dell Canvas і шолому Meta 2 розробляють модель взуття Nike Air VaporMax в інтерактивному середовищі доповненої реальності [10].

Імерсивна журналістика використовує передові технології, такі як віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR) і змішана реальність (MR), для створення інформаційних продуктів, які залучають аудиторію на новий рівень сприйняття інформації. Ці технології дозволяють глибше зануритися в історію, інтерактивно взаємодіяти з нею та відчувати більше емоційних зв'язків з подіями, що стають більш доступними для розуміння аудиторії. Імерсивна журналістика розширює горизонти сприйняття інформації та може мати значущий вплив на спосіб, яким ми сприймаємо новини та події [3].

Як вже було зазначено, однією з інноваційних технологій у сфері комунікації та журналістики, що спроможна значно вплинути на спосіб сприйняття та взаємодії з інформацією є віртуальна реальність (VR). Віртуальна реальність (VR) представляє собою комп'ютерну технологію, яка створює імітацію реального світу, дозволяючи глядачам відчути і пережити унікальний досвід, недоступний при звичайному перегляді відео або зображень [19].

Сучасні медіа та журналісти використовують VR для створення віртуальних екскурсій та репортажів з важливих подій, симуляцій, документальних фільмів тощо. Наприклад, віртуальна реальність може надати можливість користувачам віртуально перебувати на місці подій або навіть брати участь в інтерактивних симуляціях, що допомагають глибше розуміти складні процеси або ситуації [20].

Дослідники Юго Хамарі та Міла Буїч запевняють у перспективності використання ще однієї технології журналістики занурення, а саме 360° відео. У

статті «Вдоволеність і готовність до споживання імерсивної журналістики: експеримент відмінностей між VR, 360° відео та статтею» вони пишуть: «Хоча 360° відео для віртуальної реальності є спрощеним варіантом, адже передається через пласке зображення, його, використання дозволяє отримати більш поглиблений досвід, порівняно з невіртуальним або письмовим журналістським контентом» [2, с. 122].

Це надає розуміння того, що 360° відео мають великий потенціал у журналістиці, пропонуючи глибинне занурення у журналістський матеріал та інтерактивність для глядачів. Серед українського досвіду використання імерсивних технологій, зокрема 360° відео, варто згадати проєкт «Шахта 360: очима гірника» від «Радіо Свобода». Розробники використали передові технології 360-градусної відеозйомки, щоб дозволити глядачам поглиблено відчувати реальні умови праці шахтарів. Відеозйомка охоплює як інфраструктурні споруди на поверхні, так і підземні тунелі, де шахтарі працюють у дуже важких умовах.

Цей проєкт надає глядачам можливість вільно вибирати напрямок свого перегляду, що дозволяє їм поглиблено відчувати атмосферу роботи шахтарів на власний розсуд, робота не обмежується лише фізичними аспектами шахтарської роботи, а також розглядає психологічні аспекти, пов'язані з труднощами та викликами, які виникають перед шахтарями [21].

Проєкт «Шахта 360: очима гірника» є прикладом того, як можна використовувати імерсивні технології для створення інформаційного досвіду, через технологію «занурення», що допомагає аудиторії краще розуміти реальний контекст ситуації [17, с. 56].

Технології 360-градусної відеозйомки застосовуються й в тревел-журналістиці, що має велике значення в сучасному світі, де подорожі стають все більш доступними та популярними. Тревел-журналістика відіграє ключову роль у поширенні інформації про різноманітні туристичні об'єкти та маршрути. Цей підхід надає можливість не лише читати про різні місця чи переглядати відео з

подорожей інших людей, але й уявляти себе безпосереднім учасником подій. Дослідження імерсивного підходу в тревел-журналістиці є надзвичайно актуальним завданням, оскільки воно відкриває безліч можливостей для залучення та збереження уваги аудиторії [10].

Наприклад, українська телепрограма «Світ навиворіт» використовує імерсивний підхід у багатьох своїх випусках, де глядачі можуть почути атмосферу місць подорожі завдяки використанню 360-градусних відеоматеріалів. Ці новаторські методи не лише привертають увагу глядачів, але роблять інформацію більш доступною та захоплюючою для сприйняття. Це особливо важливо для телевізійної програми, яка присвячена вивченню інших культур і народів. Використання 360-градусних відео дозволяє глядачам максимально поглибитися в контекст програми та отримати якнайбільше інформації [21].

Як приклад можна навести випуск програми (<http://surl.li/ucnjx>), у якій ведучий Дмитро Комаров досліджував ліси Амазонки, спробуючи виявити наявність племен, які ніколи не контактували з іншими людьми, як це продемонстровано у відео з випуском програми «Світ навиворіт» під назвою «Як добувають каучук для виробництва контрацепції? Бразилія. Світ навиворіт 10 сезон 3 випуск».

Використання MR теж зустрічається на практиці телевізійної журналістики: Французький приватний телеканал «TF1» використовував інноваційну технологію «Rixotore», розроблену компанією «The Future Group», для трансляції результатів муніципальних виборів, які відбулися 15 березня 2020 року. Ця технологія дозволила створити враження, ніби журналіст фактично знаходиться поруч з місцем, де розташована ратуша та муніципальні органи влади. За допомогою голограм кандидатів на пост мера, глядачі могли відчутти злагожденість між студією, журналістом і головною будівлею ратуші [19].

Імерсивна журналістика в телевізійних програмах представляє собою важливий крок щодо розвитку галузі медіа та комунікаційних технологій, що

застосовуються в них. Її основна мета полягає в тому, щоб удосконалити та урізноманітнити спосіб, яким аудиторія сприймає та взаємодіє з інформацією, роблячи процес більш інтерактивним, захоплюючим і глибоким, що утворює функціонування технології журналістського «занурення» [9, с. 90].

Однак, важливо підкреслити, що імерсивна журналістика не лише надає аудиторії можливість глибше розуміти події, але й допомагає журналістам створювати більш автентичний контент, що в більшості випадків є унікальним, адже доповнення реального зображення віртуальними додатками, робить телевізійний контент більш цікавим та тим, який важко відтворити за умови використання лише реальної просторової зйомки [21].

Завдяки цим технологіям, журналісти можуть створювати репортажі та документальні фільми, які переносять глядачів в інше місце і час, роблячи їх активними співучасниками подій або ж безпосередніми спостерігачами за подією зсередини [15, с. 74].

Імерсивна журналістика також розширює можливості комунікації між медіа та аудиторією. Вона дозволяє залучити глядачів до інтерактивних досліджень та сприяє більш глибокому розумінню складних ситуацій та проблем. Це важливо не лише для покращення довіри аудиторії, але і для створення більш об'єктивного і нейтрального інформаційного контенту, що викликає в аудиторії тісний зв'язок із тією інформацією, що транслюється засобами масової інформації [15, с. 78].

Отже, імерсивна журналістика в телевізійних програмах відкриває нові горизонти для сприйняття та взаємодії з інформацією. Вона робить журналістику більш захопливою та динамічною, сприяє глибшому розумінню подій та підвищує довіру аудиторії до медіа. Імерсивні технології відкривають нові можливості для створення інформаційного контенту, який залишає незабутнє враження та відчуття активної участі в історіях та подіях.

Застосування імерсивних технологій це важливий крок у розвитку інформаційного медіапростору. Він дозволяє занурити глядача у перебіг подій на

екрані та збільшити довіру аудиторії до журналістики, покращити якість інформації та урізноманітнити матеріали. І, нарешті, імерсивні технології відкривають нові горизонти для креативності у створенні контенту, що розширює можливості для журналістів та медіа в цілому.

РОЗДІЛ 2

СУПРОВІДНА ЗАПИСКА ДО ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ

2.1. Опис та обґрунтування творчого проєкту

«Міфологічна Україна» – це унікальна телевізійна програма, яка присвячена вивченню та розкриттю багатшарової та унікальної міфології України. Кожен епізод пропонує глядачам захоплюючу подорож у світ стародавніх легенд, міфів та переказів, які складають культурний фонд нашої країни. У програмі представлені різноманітні міфологічні персонажі, події та місця, які відображаються через інтерактивні дії та вражаючі візуальні ефекти. Кожен епізод розкриває нові сторінки української міфології, розповідаючи історії про богів, героїв, чудовиська та загадкові місця.

Глядачі отримають можливість не лише розважитися та насолодитися яскравим шоу, але й поглибити свої знання про культурну спадщину України. Кожен епізод телевізійної програми відкриватиме нові аспекти міфології через цікаві розповіді, відтворення легендарних подій та демонстрацію вражаючих візуальних ефектів.

Проєкт «Міфологічна Україна» є телевізійною освітньо-розважальною програмою, спрямованою на вивчення та просування української міфології серед глядачів різного віку. Цей проєкт пропонує унікальну можливість відкрити для аудиторії багатшаровий світ давніх легенд, міфів та переказів, які складають культурну спадщину нашої країни.

В кожному епізоді програми розглядаються різноманітні міфологічні персонажі, події та місця, які сприймаються через інтерактивні дії та вражаючі візуальні ефекти. Глядачі мають можливість насолодитися захоплюючою подорожжю у світ стародавніх богів, героїв, чудовиськ та загадкових місць, що становлять невід’ємну частину української ідентичності. Цей проєкт має за мету не лише розважити глядачів, але й сприяти підвищенню культурної свідомості,

розвитку творчого мислення та популяризації медіаобразованості. Програма «Міфологічна Україна» відкриває перед аудиторією нові аспекти української міфології через цікаві розповіді, відтворення легендарних подій та застосування сучасних технологій в телевізійному форматі. Проєкт «Міфологічна Україна» є не лише важливим культурним інструментом, але й сприяє підтримці та просуванню української культури як на внутрішньому, так і на зовнішньому рівнях.

Програма спрямована на поєднання освітніх та розважальних елементів, створюючи імерсивний візуальний та емоційний досвід для глядачів. Основні освітні аспекти та важливість імерсивності в програмі заключаються в такому:

1. Відновлення та популяризація менш відомих міфів. Програма розкриває менш відомі аспекти міфів та відновлює міфологічні образи. Це важливо для збереження та популяризації культурної спадщини України, особливо у контексті загрози зросійщення та втрати української ідентичності.

2. Розширення культурного розуміння. Програма допомагає глядачам розширити своє розуміння власної культурної спадщини через детальний розгляд життя та традицій богині Мокош. Це сприяє усвідомленню різноманітності та багатству української культури.

3. Розвиток творчого мислення. Програма акцентує на важливості ручної праці та ремесел, використовуючи імерсивні технології для підсилити враження. Це спонукає глядачів розвивати своє творче мислення та виявляти інтерес до різних мистецьких процесів.

4. Збереження національної ідентичності. Програма виступає як засіб збереження та відновлення культурної спадщини, сприяючи формуванню культурної самосвідомості та відновленню національної ідентичності в умовах сучасного суспільства.

Всі ці аспекти поєднуються за допомогою імерсивних технологій, щоб забезпечити глядачам не лише інформацію, але й неповторний емоційний досвід,

який поглиблює їх занурення в тематику та підвищує ефективність освітнього процесу.

У розроблених сценаріях проєкту використано імерсивні технології для створення захопливого візуального та емоційного досвіду для глядачів. Застосування віртуальних комп'ютерних зображень (CGI) дозволило віртуально втілити богиню Мокош у надзвичайно реалістичних природних та культурних образах. Віртуальне комп'ютерне зображення використовувалося для створення магічного пейзажу, де Мокош взаємодіє з природою. Це сприяло формуванню враження величі та загадковості, підкреслюючи роль богині в різних аспектах життя. Крім того, віртуальної реальності та доданої реальності, використовувалися для створення ілюзії присутності глядачів в аутентичних локаціях. Це робить програму не лише освітньою, але й захопливою, надаючи глядачам можливість імерсивного поглиблення в унікальний світ української міфології та культури.

Ця програма допомагає збагатити культурну спадщину України, оскільки Цур є одним із найважливіших та найбільш відомих давньоукраїнських богів. Розкриття його образу та значення дозволяє глядачам краще зрозуміти та оцінити глибину та різноманіття української культури. Також випуск привертає увагу глядачів до української міфології та спонукає їх більш детально вивчати цей аспект національної спадщини. Це сприяє популяризації української культури серед молодого покоління.

Програма використовує імерсивні прийоми, щоб занурити глядачів у світ української міфології. Він не лише розповідає про Цура, а й створює атмосферу, яка допомагає відчувати його присутність та важливість. Розроблені сценарії телепроєкту спрямовані на підвищення національної свідомості, нагадуючи глядачам про багату історію та традиції України. Кожен випуск цієї програми «Міфологічна Україна», тривалість яких (хронометраж випусків 16+ хвилин). У цілому він допомагає утверджувати та відновлювати національну ідентичність, зокрема через відродження давніх міфологічних персонажів і знань про них.

Значущість цієї програми розкривається в декількох аспектах:

1. Збереження культурної спадщини. Випуск програми «Міфологічна Україна» на тему «Пан» допомагає зберегти та передати наступним поколінням багату культурну спадщину українського народу. Він розкриває важливість міфології та фольклору для формування національної ідентичності.

2. Просвітницька діяльність. Програма стимулює інтерес до вивчення української міфології та сприяє популяризації цієї галузі серед широкого загалу. Він розкриває багатство та глибину української культури, привертаючи увагу до її унікальності та різноманітності.

3. Стимулювання національної гордості. Розгляд та розкриття значення Пана в українській міфології сприяє посиленню національної гордості та підвищенню самооцінки глядачів у відношенні до своєї культурної спадщини.

4. Підтримка культурного туризму. Знання про українську міфологію та фольклор привертає увагу як місцевих жителів, так і туристів. Випуск програми може стати частиною культурно-туристичного маршруту, що сприятиме розвитку туризму та підвищенню інтересу до української культури.

5. Виховання толерантності та розуміння. Відомості про українську міфологію розширюють горизонти розуміння та толерантності між народами. Розкриття унікальних аспектів української культури допомагає побудувати міжкультурний діалог та взаєморозуміння.

Програма стимулює інтерес глядачів до вивчення власної культурної спадщини. Вона надихає до подальших досліджень та осмислення міфологічних образів, що мають велике значення для формування української ідентичності. Випуск сприяє збереженню та популяризації української культури як важливого складника світової культурної спадщини. Він допомагає зберегти унікальність та розмаїття українських міфів та легенд для майбутніх поколінь. Випуск «Той, що живе за хмарами» відіграє важливу роль у підтримці, розвитку та просуванні

української культури та міфології як невід’ємної складової світової культурної спадщини.

2.2. Опис цільової аудиторії та особливостей просування продукту

Програма «Міфологічна Україна» є унікальним телевізійним проектом, спрямованим на широку аудиторію, яка проявляє інтерес до культурних аспектів України, включаючи її історію та міфологію. Цей проект розрахований на різні соціальні та вікові групи, враховуючи різноманітні інтереси та потреби аудиторії.

Перш за все, «Міфологічна Україна» привертає увагу студентів та учнів, які активно вивчають українську культуру та історію у школах та вищих навчальних закладах. Програма надає їм можливість поглибити свої знання та розширити уявлення про українську міфологію. Друга аудиторійна група – це любителі міфології та культурних традицій різних народів. Ці люди проявляють інтерес до вивчення різних міфологічних систем, а програма «Міфологічна Україна» дозволяє їм поглибити свої знання в цьому напрямі та дізнатися більше про український міфологічний світ. Третя група цільової аудиторії – туристи та подорожуючі, які цікавляться культурою країни, яку вони відвідують. «Міфологічна Україна» пропонує їм можливість побачити унікальні місця, пов’язані з українською міфологією, та дізнатися цікаві факти про їхню історію.

Нарешті, культурні працівники, такі як художники, письменники, режисери та інші творчі особистості, також віднайдуть у програмі цінні відомості та натхнення для своєї творчості, використовуючи українську міфологію як джерело натхнення та референс.

Основні стратегії просування продукту передбачають використання соціальних медіа, співпрацю з культурними установами, проведення прес-релізів та медіа-заходів, розміщення рекламних матеріалів на веб-сайтах та блогах, а також організацію спеціальних заходів та акцій для залучення уваги до програми.

Такі стратегії дозволять ефективно привернути увагу різних сегментів цільової аудиторії та забезпечити успішну промоцію програми «Міфологічна Україна».

У сучасному світі, де конкуренція на медійному ринку надзвичайно велика, ефективне просування продукту стає ключовим елементом успіху. Програма «Міфологічна Україна» виокремлюється серед інших телевізійних проєктів своєю унікальною концепцією та цільовим спрямуванням на аудиторію, зацікавлену в культурних, історичних та міфологічних аспектах України. Однак, успіх програми в значній мірі залежить від правильної стратегії просування.

Просування програми «Міфологічна Україна» вимагає комплексного підходу та використання різноманітних інструментів та стратегій для максимального охоплення цільової аудиторії та залучення уваги глядачів. У цьому контексті, особливе значення надається соціальним медіа, що стають не тільки платформою для спілкування з аудиторією, а й потужним інструментом для реклами, взаємодії та створення спільноти навколо програми. Детально розглянемо особливості просування продукту «Міфологічна Україна», зосереджуючись на стратегіях та методах, які дозволять досягти максимального ефекту та забезпечити успіх програми на медійному ринку.

Соціальні медіа. Використання платформ соціальних медіа, таких як Facebook, Instagram, Twitter та YouTube, для розміщення рекламних матеріалів, анонсів епізодів, заходів та конкурсів. Регулярне оновлення контенту, включаючи цікаві факти, заставки та інтерактивні пости, сприяє залученню аудиторії та створенню зацікавленості до програми.

Веб-сайт та блоги. Створення власного веб-сайту та блогу програми, де будуть регулярно публікуватися новини, статті, інтерв'ю та застосовні матеріали, які привертають увагу аудиторії та сприяють взаємодії з глядачами.

Партнерство з культурними установами. Співпраця з музеями, галереями, культурними центрами та іншими установами для організації спільних заходів,

виставок та тематичних екскурсій, які доповнюють та підсилюють ідеї та концепції програми.

Прес-релізи та медіа-заходи. Організація прес-конференцій, медіа-турів, спеціальних заходів та презентацій для представників ЗМІ з метою привертання уваги до програми та публікації інтерв'ю та матеріалів про неї в мас-медіа.

Онлайн-реклама. Розміщення рекламних банерів, відеороликів та контекстної реклами на відомих веб-сайтах, новинних порталах та тематичних форумах, де активно знаходиться цільова аудиторія.

Спеціальні заходи та акції. Проведення спеціальних заходів, таких як виставки, концерти, майстер-класи та інші культурні події, пов'язані з тематикою програми. Також організація конкурсів, розіграшів та акцій для глядачів, що сприяють залученню нової аудиторії та підвищенню її зацікавленості.

Взаємодія з глядачами. Активна взаємодія з аудиторією через коментарі, відгуки, опитування та анкетування на соціальних медіа та веб-сайті. Регулярна відповідь на запитання та коментарі глядачів створює почуття спільноти та взаємодії.

2.3. Формально-змістові характеристики проєкту

Опис контексту проєкту «Міфологічна Україна» відображає широкий спектр факторів, що впливають на його реалізацію та значення для аудиторії та загальної культурної спадщини. Цей проєкт знаходиться в зоні перетину культурної освіти та розваг, спрямований на вивчення, популяризацію та збереження української міфології. Він створений з метою просування української культури як важливого компонента світової спадщини та сприяння у розумінні та цінуванні української ідентичності. Проєкт «Міфологічна Україна» народився у відповідь на потребу у глибокому вивченні та відтворенні міфологічних та легендарних аспектів української культури, які втрачають актуальність в сучасному світі. Завдяки цьому проєкту, глядачі можуть поглибити свої знання про міфологію України,

ознайомитися з легендарними героями та історіями, що складають її культурний ландшафт.

Окрім того, «Міфологічна Україна» має за мету залучити нове покоління до спадщини своєї країни, сприяючи розвитку патріотичних почуттів та гордості за свою культуру та історію. Цей проект створений для того, щоб розширити світогляд глядачів, відкрити їм нові горизонти та сприяти розвитку толерантності та розуміння різноманітності культурних традицій. У контексті сучасного медійного середовища, де домінує комерціалізація та стандартизація контенту, «Міфологічна Україна» є важливим культурним проектом, який надає альтернативу масовим розважальним програмам, ставлячи своєю метою не лише розвагу, але й освіту та збереження культурної спадщини.

Опис концепції та формату програми «Міфологічна Україна» відображає основні принципи, на яких базується програма, її структуру та спосіб подачі контенту. Концепція програми полягає в вивченні та популяризації української міфології, що відображається через розкриття легенд, міфів, переказів та історій, пов'язаних з давньою культурою України. Основною метою є не лише розкриття цих міфологічних аспектів, а й їх поєднання з сучасним контекстом, щоб зробити їх доступними та зрозумілими для сучасної аудиторії.

У першому випуску освітньо-розважальної програми «Міфологічна Україна» сюжеті «Мокош – богиня родючості і врожаю» поданому в «Додатку Б1» з великим ентузіазмом ми розглядаємо роль Мокош, визнаної богині родючості і врожаю в українській міфології. Наша подорож починається зі стародавніх міфів, де Мокош з'являється як втілення жіночої сили та величі, що впливає на родючість землі та плодючість тварин. Ми розглядаємо різноманітні аспекти її культу, включаючи обряди та обрядовість, пов'язані зі сільськогосподарським циклом, святкуваннями врожаю та різноманітними ритуалами, що сприяли збереженню та розвитку сім'ї та спільноти. На основі

цього випуску глядачі матимуть можливість глибше зрозуміти значення Мокош у культурі та житті українського народу, а також її вплив на сучасне суспільство.

У наступному епізоді програми «Міфологічна Україна» ми поглибимося у дослідження міфу про «Цур тебе, Пек!» представленому в «Додатку Б2». Цей міф звертається до античної теми боротьби добра та зла, яка має свої відображення у багатьох культурах, включаючи українську. Ми вивчимо персонажів цього міфу – Пека, який є втіленням зла та негативу, і героя, який виступає у ролі захисника добра. Цей міф має глибокі корені в українській культурі та традиціях, і ми розглянемо його вплив на уявлення та цінності українського народу. Крім того, ми проаналізуємо різноманітні тлумачення та інтерпретації цього міфу протягом історії та його відображення в сучасній культурі та мистецтві. Цей епізод дозволить глядачам краще зрозуміти багатогранність та глибину української міфології та її значення для сучасного світу.

У третьому епізоді програми «Міфологічна Україна» сюжеті «Пан» поданому у «Додатку Б3» ми дослідимо фігуру Пана, одного з найвідоміших персонажів української міфології. Пан – це бог природи, покровитель лісів, полів і степів. Ми розглянемо його відображення у міфологічних оповіданнях, обрядових піснях та обрядах українського народу. Провідну увагу ми приділимо різноманітним аспектам культу Пана, його впливу на природу та людей, а також його символічному значенню у культурі та мистецтві. Ми розкриємо його роль у створенні різних обрядів та традицій, пов'язаних зі сільським господарством, та відобразимо його як втілення сили та мудрості природи. Цей епізод дозволить глядачам краще зрозуміти важливість Пана в українській міфології та його вплив на культурний ідентитет українського народу.

У четвертому випуску програми «Міфологічна Україна» сюжеті «Нічна Дрімка» представленому у «Додатку Б4» ми зануримося у світ Нічної Дрімки – загадкового персонажа, що втілює в собі силу сновидінь та відображає таємничі аспекти людської свідомості. Нічна Дрімка відома в українській міфології як

втілення нічного світу, мрій та відображення темряви та магії. Ми розглянемо різноманітні аспекти цього персонажа – його походження, роль у міфологічних оповіданнях та легендах, а також його вплив на уявлення про світ і власні сновидіння в українській культурі. Крім того, ми вивчимо різноманітні інтерпретації та відображення Нічної Дрімки в сучасній літературі, мистецтві та кіно. Цей епізод дозволить глядачам краще зрозуміти місце Нічної Дрімки в українській міфології та її значення як символу та архетипу в людській свідомості.

У п'ятому епізоді програми «Міфологічна Україна» під назвою сюжету «Того, що живе за хмарами» поданому у «Додатку Б5» ми розглянемо легенду про «Того, що живе за хмарами» – загадкового істоту, що перебуває у вирі між небом і землею. Ця легенда заснована на віруваннях українського народу про існування світу, недосяжного для землян, але впливового на їхнє життя. Ми розкриємо різноманітні аспекти цього міфологічного персонажа – його походження, характеристики та взаємодію з людьми. Звертаючись до літературних джерел, фольклору та художніх творів, ми дослідимо різноманітні інтерпретації і образи «Того, що живе за хмарами» у культурі та мистецтві України. Крім того, ми розглянемо символічне значення цього персонажа та його вплив на українську ідентичність та колективну свідомість. Цей епізод надасть глядачам можливість краще зрозуміти глибину та різноманітність української міфології та її вплив на культурний контекст.

Формат програми передбачає наявність різноманітних епізодів, кожен з яких присвячений конкретній темі або аспекту української міфології. Кожен епізод включає в себе такі елементи, як інформаційні блоки, візуальні ефекти, інтерв'ю з експертами, демонстрацію артефактів та місць, пов'язаних з міфологією, а також реконструкції міфологічних подій та легенд. Програма може включати в себе елементи інтерактивності, такі як обговорення та аналіз міфологічних тем у прямому ефірі, залучення глядачів до вікторин та конкурсів, що сприяють активнішому взаємодії та залученню аудиторії.

Загальна атмосфера програми повинна бути привітною, цікавою та пізнавальною, щоб зробити вивчення міфології захоплюючим та доступним для різних категорій глядачів. Концепція та формат програми «Міфологічна Україна» спрямовані на поєднання освітніх та розважальних елементів з метою популяризації української міфології та привертання уваги до культурних багатств своєї країни.

План моніторингу та оцінки ефективності програми «Міфологічна Україна» передбачає систематичне спостереження за ключовими метриками та показниками, що відображають успішність реалізації проєкту. Основні напрямки оцінки ефективності включають аналіз рейтингів та аудиторії програми, збір та аналіз відгуків аудиторії, вимірювання впливу програми на свідомість глядачів та оцінку результатів маркетингових заходів. Важливо також встановити механізми збору та аналізу даних, розробити стандартні процедури оцінки ефективності та визначити відповідальних осіб за виконання цих завдань. Результати моніторингу та оцінки мають надаватися регулярно та використовуватися для коригування стратегій та планів розвитку програми з метою досягнення оптимальних результатів.

Проєкт «Міфологічна Україна» має на меті популяризувати українську міфологію серед широкої аудиторії, зокрема молоді. Програма «Міфологічна Україна» – це телевізійна освітньо-розважальна програма, яка знайомить глядачів з українською міфологією. Програма використовує різноманітні формати, такі як розповіді, інтерв'ю, вікторини, музичні номери та репортажі, щоб зробити інформацію цікавою та доступною для широкої аудиторії. Для успішного втілення проєкту «Міфологічна Україна» важливо ретельно спланувати всі етапи його реалізації, включаючи виробництво програми, її маркетингове просування та моніторинг результатів.

2.4. Особливості оформлення проєкту

Особливості оформлення проєкту «Міфологічна Україна» полягають у відтворенні унікальної атмосфери, що відображає давню українську міфологію та культурні традиції через візуальні та аудіоеlementи. Графічний дизайн та візуальне оформлення програми можуть бути впливовими елементами, які виокремлять її серед інших телевізійних проєктів.

Важливо створити естетично приємне та захоплююче візуальне середовище. Використання традиційних українських орнаментів, кольорів національного прапора та елементів, що асоціюються з міфологією (наприклад, символіка персонажів міфів або образи давніх обрядів), може створити відчуття аутентичності та національної гордості.

Використання сучасних технологій, таких як комп'ютерна анімація та візуальні ефекти, може зробити програму більш цікавою та захоплюючою для глядачів. Реконструкції міфологічних подій або візуалізація стародавніх легенд за допомогою цих технологій можуть допомогти поглибити розуміння глядачів про українську міфологію. Можливості інтерактивності, такі як запитання до глядачів, голосування або співпраця через соціальні медіа, можуть додати елементи взаємодії та залучення наявної та потенційної аудиторії, зробивши досвід перегляду більш змістовним та зацікавленим.

Використання традиційних українських мотивів та символіки може надати проєкту аутентичності та національного колориту. Використання елементів народної мистецької творчості, національних костюмів, орнаментів та фольклорних образів може зробити програму більш привабливою для української аудиторії та зацікавити міжнародних глядачів. Використання сучасних технологій, таких як візуальні ефекти, комп'ютерна анімація та використання інтерактивних елементів, може зробити проєкт більш захоплюючим та актуальним. Інноваційний підхід до використання технологій може створити унікальний та захоплюючий досвід для глядачів.

Ретельне планування вмісту та тематичних блоків може забезпечити різноманітність та цікавість кожного епізоду програми. Варіація міфологічних тем, розкриття різних аспектів української міфології та історії можуть зробити кожний випуск цікавим та запам'ятовуваним для глядачів. Комбінація традиційних мотивів, сучасних технологій та ретельно спланованого вмісту може створити унікальний та захоплюючий образ проєкту «Міфологічна Україна», який буде виділятися серед інших телевізійних програм і здатний привернути увагу широкої аудиторії.

Отже, оформлення проєкту «Міфологічна Україна» має включати елементи національної культури, сучасні технології та можливості взаємодії, щоб створити унікальне та привабливе візуальне та аудіовізуальне середовище для глядачів.

2.5. Технічні і програмні засоби

Технічні і програмні засоби відіграють ключову роль у всьому життєвому циклі програми, починаючи від виробництва і закінчуючи трансляцією. Вони забезпечують необхідну інфраструктуру для зйомок, монтажу, обробки відео та аудіо, а також трансляції та розповсюдження програми до аудиторії.

Устаткування для виробництва програми «Міфологічна Україна» включає в себе широкий спектр технічних засобів, необхідних для створення відмінної телевізійної продукції. Нижче детально описано різноманітні аспекти цього устаткування:

1. Відеозйомка. Для зйомки програми необхідні професійні відеокамери з високою роздільною здатністю, які забезпечать чітке та якісне зображення. Камери повинні мати різні опції налаштувань, щоб задовольнити потреби в різних умовах зйомки.

2. Аудіозапис. Для запису звуку використовуються професійні мікрофони та аудіореєстратори. Важливо мати можливість запису чистого та високоякісного звуку, оскільки аудіо складає значну частину враження від перегляду.

3. Світлове обладнання. Для досягнення необхідного освітлення використовуються професійні світлодіодні панелі, світлові прилади та різні модифікатори світла. Це дозволяє створювати потрібну атмосферу та візуальний ефект під час зйомки.

4. Стабілізаційне обладнання. Для плавних та стабільних зйомок використовуються різноманітні стабілізатори камер, стедіками та гімбали. Це дозволяє зменшити труси та тремтіння камери під час рухомих зйомок.

5. Додаткове обладнання. До додаткового обладнання можуть входити різноманітні аксесуари, такі як треки для камер, крани, дрони для аеріальних зйомок, різноманітні фільтри та об'єктиви для камер, які розширюють можливості зйомки.

Всі ці компоненти устаткування мають критичне значення для створення якісної телевізійної програми «Міфологічна Україна» і вимагають відповідної експертизи та професійного підходу до їх використання.

Використання новітніх технологій у проєкті «Міфологічна Україна» відіграє вирішальну роль у підвищенні якості та привабливості програми перед глядачами. Інтеграція VR та AR може надати глядачам можливість поглибленого занурення в міфологічний світ. Наприклад, використання AR може дозволити глядачам побачити віртуальні об'єкти, які взаємодіють з реальними об'єктами навколо них, створюючи унікальний іммерсивний досвід. Використання інтерактивних елементів, таких як додатки для смартфонів або веб-сайти з можливістю голосового управління чи додатковою інформацією, може залучити аудиторію та забезпечити їм унікальний досвід участі в програмі. Використання машинного навчання та штучного інтелекту може допомогти в аналізі даних щодо поведінки глядачів, їхніх вподобань та реакцій на вміст програми. Це дозволить персоналізувати вміст для кожного глядача та покращити їхній досвід перегляду. Використання передових технік зйомки та монтажу, таких як HDR (High Dynamic Range), 4K та 8K роздільна здатність, HDR10+, Dolby Vision тощо, може

підвищити якість візуального враження від перегляду. Використання передових платформ для онлайн-трансляцій, які підтримують високу якість стрімінгу та інтерактивні можливості взаємодії з глядачами, дозволить максимально розповсюджувати вміст програми та залучити аудиторію з усього світу.

В цілому, використання новітніх технологій у програмі «Міфологічна Україна» може створити унікальний, інноваційний та захоплюючий досвід для глядачів, роблячи програму більш привабливою та конкурентоспроможною на ринку телевізійного контенту.

2.6. Зв'язок із творчим доробком (портфоліо)

Портфоліо, представлене у «Додатку Е», включає різноманітні матеріали з різних джерел та форматів, що охоплюють різноманітні теми та події. Від репортажів про навчання та враження першокурсників на журналістському факультеті до організації олімпійських ігор в селі під Запоріжжям. Також у портфоліо присутні матеріали про вирощування екзотичних рослин вдома, привабливість і історію місцевості Вільгельмсхьогге, а також про протестні дії профспілки у Варбурзі. Крім того, включені також телевізійні привітання з Днем Освітнянина від UniverseTV. Загалом, портфоліо представляє широкий спектр інформації, яка цікава та актуальна для різних аудиторій.

Зв'язок із творчим доробком в інтернет-матеріалах, радіоматеріалах та телевізійних матеріалах може виявитися викликом, але є можливість підвищити якість та привабливість проекту «Міфологічна Україна» через використання цього досвіду. Нижче подано декілька способів, як це можна застосувати на практиці.

Деякі з інтернет-матеріалів, наприклад, замітка про олімпійські ігри в селі під Запоріжжям або про красу та історію місцевості Вільгельмсхьогге, можуть мати зв'язок з міфологією або історією України. Ці матеріали можуть слугувати вихідним матеріалом для створення власних програмних епізодів або відеорепортажів про подібні місця та явища в Україні.

Телевізійні матеріали, зокрема відеорепортажі та привітання з Днем Освітняка, можуть надати цінний досвід у створенні якісного візуального контенту. Вони можуть використовуватися для розвитку вмінь з монтажу відео, обробки аудіо та зйомки, що є важливим аспектом роботи над проектом.

Зв'язок із творчим доробком, який виявляється через інтернет-матеріали, радіоматеріали та телевізійні матеріали, може бути використаний для розширення аудиторії та підвищення свідомості про програму «Міфологічна Україна». Наприклад, контент може бути розповсюджений через соціальні мережі, інтернет-платформи, а також радіо та телебачення.

Використання власних матеріалів для просування та підтримки проекту може залучити нових глядачів та зацікавити існуючу аудиторію. Це може бути здійснено через спільні акції, конкурси, інтерактивні елементи та інше.

Загалом, зв'язок із творчим доробком може стати цінним джерелом натхнення та досвіду для реалізації проекту «Міфологічна Україна», допомагаючи залучити аудиторію та забезпечити високу якість контенту.

ВИСНОВКИ

Технологія «журналістики занурення» в телевізійних програмах базується на ідеї залучення глядача до подій через відчуття присутності у самому центрі подій. Це досягається за допомогою використання різноманітних технічних засобів, таких як віртуальна реальність, аугментована реальність, 360-градусні камери тощо. За допомогою цієї технології журналісти можуть створювати іммерсивний контент, який дозволяє глядачам відчувати себе як учасників подій, а не просто спостерігачів. Це дозволяє поглибити розуміння та сприйняття глядачами обговорюваних тем, а також стимулює їх емоційну залученість.

Дослідники Брегтє ван дер Хаак і Майкл Паркс окреслили нові можливості технології «занурення» як способу передачі ідеї та почуттів автора за допомогою іммерсивності. Розуміння поняття у цьому контексті вказує на те, що іммерсивні технології можуть бути використані як ефективний спосіб передачі ідей та почуттів автора. Занурення в цьому випадку означає створення такого середовища або досвіду, який дозволяє аудиторії не лише сприймати інформацію, але й відчувати її на емоційному та психологічному рівнях. Поняття «іммерсивний» також зустрічалось і досліджувалось у працях Б. Уїтмера та М. Зінгера, Д. Смолла, О. Балета, А. Коффе. Серед українських науковців, що досліджували тему іммерсивності, можна виділити О. Кирилову.

Завдяки технології «журналістики занурення» телевізійні програми можуть набувати нового рівня взаємодії з аудиторією, створюючи більш глибокі та емоційно насичені враження. Ця інноваційна практика має потенціал перетворити спосіб, яким ми сприймаємо та розуміємо події, що відбуваються навколо нас через об'єктивне відображення реальності з різних точок зору. При створенні телевізійних програм іммерсивний підхід використовує різноманітні методи та інструменти для створення враження присутності та взаємодії глядача з контентом. Ці методи включають в себе використання віртуальної реальності,

аугментованої реальності, технології 360-градусних відео, інтерактивних елементів та інших інноваційних засобів.

Програма «Міфологічна Україна» з використанням імерсивних технологій має значну цінність для збереження, популяризації та розвитку української культури. Її випуски, присвячені різним міфологічним персонажам, дають можливість глядачам ознайомитися з менш відомими міфами та відновити втрачені міфологічні образи. Це сприяє збереженню та популяризації культурної спадщини України, особливо у контексті загрози зросійщення та втрати української ідентичності. Розширити своє розуміння української культури. Детальний розгляд життя та традицій божества, як Мокош, або міфічного персонажу, як Пан, допомагає глядачам усвідомити різноманітність та багатство української культури.

Проект «Міфологічна Україна» спрямований на популяризацію української міфології серед широкого загалу, особливо молоді. Програма «Міфологічна Україна» є освітньо-розважальним телевізійним шоу, що знайомить глядачів з українською міфологією. Використовуючи різні формати, такі як розповіді, інтерв'ю, вікторини, музичні виступи та репортажі, програма робить інформацію цікавою та доступною для широкої аудиторії. Для успішної реалізації проекту «Міфологічна Україна» необхідно ретельно спланувати всі етапи, включаючи виробництво програми, її маркетингове просування та моніторинг результатів.

Особливістю оформлення проекту «Міфологічна Україна» є створення унікальної атмосфери, яка відображає давню українську міфологію та культурні традиції за допомогою візуальних та аудіоелементів. Графічний дизайн та візуальне оформлення програми можуть стати важливими елементами, що виділяють її серед інших телевізійних проєктів.

Програма акцентує на важливості ручної праці та ремесел, використовуючи імерсивні технології для посилення враження. Це спонукає глядачів розвивати своє творче мислення та виявляти інтерес до різних мистецьких процесів.

Програма виступає як засіб збереження та відновлення культурної спадщини, сприяючи формуванню культурної самосвідомості та відновленню національної ідентичності в умовах сучасного суспільства.

Імерсивні технології відіграють ключову роль у цій програмі, роблячи її не лише інформативною, але й захопливою. Віртуальні комп'ютерні зображення, віртуальна та доповнена реальність створюють ілюзію присутності глядачів в аутентичних локаціях та дозволяють їм зануритися в унікальний світ української міфології та культури.

Опис концепції та формату програми «Міфологічна Україна» відображає ключові принципи, на яких ґрунтується шоу, його структуру та спосіб подачі матеріалу. Концепція програми полягає у вивченні та популяризації української міфології шляхом розкриття легенд, міфів, переказів та історій, пов'язаних із давньою культурою України. Основна мета полягає не лише в тому, щоб представити ці міфологічні елементи, але й інтегрувати їх у сучасний контекст, роблячи їх доступними та зрозумілими для сучасної аудиторії.

Програма «Міфологічна Україна» є освітньо-розважальним телевізійним шоу, мета якого – популяризувати українську міфологію серед широкої аудиторії, зокрема молоді. Кожен випуск програми присвячений окремому аспекту української міфології, розкриваючи його через різноманітні формати, такі як розповіді, інтерв'ю, вікторини, музичні номери та репортажі. Ця багатогранність подачі інформації робить програму цікавою та доступною для глядачів різного віку та уподобань. Програма має п'ять випусків, кожен з яких створює унікальну атмосферу, що відображає давню українську міфологію та культурні традиції через візуальні та аудіоелементи.

У першому випуску з великим ентузіазмом розглядається роль Мокош, визнаної богині родючості і врожаю в українській міфології. Глядачі дізнаються про її значення, міфологічні історії та обряди, пов'язані з цією божественною постаттю. Другий епізод присвячений дослідженню міфу про «Цур тебе, Пек!».

Цей міф торкається теми боротьби добра та зла, яка є спільною для багатьох культур, зокрема української. Глядачі зможуть поринути у захопливу історію протистояння світлих і темних сил. У третьому епізоді програми ми дослідимо фігуру Пана, одного з найвідоміших персонажів української міфології. Програма розповість про його походження, значення та вплив на українську культуру. Четвертий випуск занурить глядачів у світ Нічної Дрімки – загадкового персонажа, що втілює силу сновидінь і відображає таємничі аспекти людської свідомості. Це буде подорож у світ снів та підсвідомості, наповнена магією і містиккою. П'ятий епізод розгляне легенду про «Того, що живе за хмарами» – таємничу істоту, яка перебуває між небом і землею. Глядачі дізнаються про цей міфічний образ, його символіку та значення в українській міфології.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Академія української преси. Німецький журналіст Вернер д'Інка «Журналісти має ставити під сумнів і аналізувати інформацію». *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=SeNeYQ9pME8> (дата звернення: 11.04.2024).

2. Буйич М., Хамари Й. Задоволеність та готовність до споживання імерсивної журналістики: експеримент з відмінностями між VR, 360-градусним відео та статтею. *AcademicMindtrek'20 : Proceedings of the 23rd International Conference on Academic*. Finland. 2020. С. 120–125.

3. Віртуальна та доповнена реальність – чого чекати до 2025 року. *Na chasi*. URL: <https://nachasi.com/tech/2017/07/13/vr-ar/> (дата звернення: 09.04.2024).

4. Гаврилов І. Підготовка майбутнього викладача до викликів, пов'язаних із інтеграцією штучного інтелекту. *Наука і техніка сьогодні*. 2024. № 3 (31). С. 29–35.

5. Галич А. Імерсивні технології в журналістиці: pro et contra. *Регіональні ЗМІ України: історія, сучасний стан та перспективи розвитку* : матеріали всеукр. наук.-практ. конф. Старобільськ, 2019. С. 5–20.

6. Добрава С. Новітні підходи у вивченні інтернет-телебачення. Теле- та радіожурналістика. 2015. № 15. С. 162–167.

7. Кирилова О. Імерсивна журналістика: досвід світових новинних ресурсів. *Communications and Communicative Technologies*. 2017. № 25 (12). С. 51–57.

8. Кирилова О. Імерсивна журналістика: чинники ефективного функціонування. *Communications and Communicative Technologies*. 2019. № 19. С. 48–55.

9. Кирилова О. Крос-медійний характер діяльності «The New York Times»: генеза та сучасний стан. *Communications and Communicative Technologies*. 2016. № 24 (12). С. 87–93.

10. Концептуальне відео від Nike демонструє можливості для створення ідеальних кросівок. *Innotech Kiev 2017*. URL: <https://innotech.ua/uk/news/kontseptualnoe-video-ot-nike-demonstriruet-vozmognosti-dlya-sozdaniya-idealnih-krossovok-67515> (дата звернення: 09.04.2024).

11. Михайлин І. Основи журналістики : підручник. Київ : Центр учбової літератури, 2011. 496 с.

12. Новини України і світу сьогодні. Головні і останні новини дня на ТСН. *ТСН.ua*. URL: <https://tsn.ua> (дата звернення: 09.04.2024).

13. Полісученко А. Розширена реальність як новітній інструмент журналістики: від витоків до сучасності. *Вісник Львівського університету*. 2019. № 45. С. 74–83.

14. Посібник з журналістської етики / Куликов А., Кузьменко Л., Дворовий М., Дуцик Д., Куш Л. Київ : Комісія з журналістської етики, 2023. 129 с.

15. Спецпроект: шахта 360° – очима гірника. *Радіо Свобода*. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/shakhta-ochyma-hirnyka/29841043.html> (дата звернення: 09.04.2024).

16. Чабаненко М. В. Основи інтернет-журналістики : навчальний посібник. Запоріжжя: «Просвіта», 2013. 112 с.

17. Immersion. Cambridge Dictionary. *English Dictionary, Translations & Thesaurus*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/immersion> (last accessed: 11.04.2024).

18. Immersive journalism | about. *Immersive Journalism | News, Non-fiction, Documentary in the 3D in virtual space*. URL: <http://www.immersivejournalism.com/about/> (last accessed: 31.05.2024).

19. When technology makes headlines. *Pew Research Center's Journalism Project*. URL: <https://www.pewresearch.org/journalism/2010/09/27/when-technology-makes-headlines/> (last accessed: 11.04.2024).

20. What is immersive journalism | IGI global. *IGI Global: International Academic Publisher*. URL: <https://www.igi-global.com/dictionary/xr-journalism-lab/64123> (last accessed: 31.05.2024).

21. What we can learn from the best examples of immersive journalism. *Reuters Institute for the Study of Journalism*. URL: <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/what-we-can-learn-best-examples-immersive-journalism> (last accessed: 31.05.2024).

ДОДАТОК А

ТЕЗИ

Федоренко Є. Технологія Immersion-Journalism у телевізійній творчості. *Молода наука-2024* : зб. наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. С. 284–286.

Федоренко Єлизавета
студентка 4 курсу факультету журналістики
Наук. кер.: к.філол.н, доц. Тернова А.І.

ТЕХНОЛОГІЯ IMMERSION-JOURNALISM У ТЕЛЕВІЗІЙНІ ТВОРЧОСТІ

Сучасне інформаційне суспільство перебуває у стані інтенсивного розвитку та трансформації медіапростору. Зі збільшенням кількості телевізійних каналів, цифрових платформ, інтернет-ресурсів та соціальних мереж, доступ до різноманітного контенту стає все більш доступним. Зважаючи на це, журналістика вимагає нових підходів та стратегій до виготовлення журналістських матеріалів, щоб здійснювати якісне висвітлення подій та тем, які є нагальними, важливими та цікавими для суспільства. Однією з таких інноваційних стратегій журналістики є технологія «журналістського занурення», також відома як «імерсивна журналістика». Імерсивна журналістика стала інструментом для створення контенту, що допомагає реципієнтам більш глибоко пізнавати та досліджувати інформацію, яка доступна в медіапросторі.

Завдяки імерсивним технологіям, зокрема розвитку віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR), інтерактивних додатків та інших інноваційних засобів, журналісти можуть створювати контент для телевізійних програм, що має більший попит серед аудиторії, через сучасність, інтерактивність та сильніший емоційний ефект, у порівнянні зі звичними алгоритмами та засобами виготовлення телевізійного контенту.

Технологія «журналістського занурення» є новим актуальним напрямком для наукового дослідження та практичного використання в сучасній журналістській творчості та виробництві контенту. Термін «імерсивний» було запропоновано 1995 р. вченими Інституту технологій Нью-Джерсі Ф. Біокка та Б. Деланон у праці «Комунікація в епоху віртуальної реальності» [2]. Поняття «імерсивний» також зустрічалось і досліджувалось Б. Уїтмера та М. Зінгера, Д. Смолла, О. Балета, А. Коффе. Серед українських науковців, що досліджували тему імерсивності, можна виділити О. Кирилову [1]. Вона зазначає вчена, що саме Френк Біокка та Бен Делан визначили «імерсивність» тим станом, в якому віртуальне середовище настільки поглиблює сприйняття, що людина поринає у світ, створений комп'ютером, настільки сильно, що система поглинає увагу користувача та відокремлює його від зовнішнього реального світу.

Для розгляду поняття «журналістика занурення» у телевізійній творчості підійдуть й інші визначення, які зафіксовані у низці іноземних лінгвістичних праць. Наприклад: «Immersion» – акт занурення (в щось) стан повної залученості в щось» [6]; «immersion – факт повного залучення до чогось» [5]. У контексті журналістської творчості, вони відображають ідею повної залученості аудиторії до подій і явищ, про які розповідається, тобто коли читачі, слухачі або глядачі відчувають, що вони повністю заглиблені в матеріал, є учасниками перебігу дій, які демонструються журналістами. Розуміння поняття у цьому контексті вказує на те, що імерсивні технології можуть бути використані як ефективний спосіб передачі ідей та почуттів автора.

Занурення в цьому випадку означає створення такого середовища або досвіду, який дозволяє аудиторії не лише сприймати інформацію, але й відчувати її на емоційному та психологічному рівнях.

Термін «імерсивний» в контексті журналістики вказує на створення такого інформаційного середовища або досвіду, які поглиблюють залученість аудиторії до представленого матеріалу, що може бути досягнуто за допомогою різних технологій. У журналістиці, імерсивний досвід може передавати інформацію таким чином, що аудиторія відчуває себе частиною події чи ситуації. Це створює більш глибоке розуміння та емоційне зв'язок з темою матеріалу. При цьому аудиторія може відчувати, що вони поглиблено занурені в події або мають можливість взаємодіяти з інформацією на більш активному рівні.

Першою, хто ґрунтовно підійшов до практичного застосування імерсивних інструментів, стала журналістка Нонні де ла Пенья, яка у 2007-2012 рр. створила віртуальний проєкт «Gone Gitmo: VR-досвід в Гуантанамо», що дозволяв користувачам відчути себе в'язнем тюрми [4]. Цей проєкт «Gone Gitmo» відкрив нові горизонти у журналістиці, показуючи потенціал віртуальної реальності як інструменту для створення інформаційного досвіду, які спонукають до обговорення та розуміння складних соціальних проблем. Згодом, була представлена робота «Голод у Лос-Анджелесі». Вона створена за допомогою комп'ютерної графіки з віртуальною реальністю і глядачі могли пережити реальний досвід нещасного випадку, що стався на вулицях Лос-Анджелеса [3].

Отже, журналістика занурення на телебаченні – це інноваційний напрямок у розвитку сучасної журналістики, який надає можливість глибокого та емоційного занурення аудиторії в аудіовізуальний контент.

Література

1. Кирилова О. Імерсивна журналістика: чинники ефективного функціонування. *Communications and Communicative Technologies*, 2019. № 19. С. 48–55.
2. Biocca F., Delaney B. Immersive virtual reality technology. LEA's communication series. *Communication in the age of virtual reality*. NJ, US : Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 1995. P. 57–124.
3. De La Pena, N.: Project «Hunger in Los Angeles». URL: https://www.youtube.com/watch?v=wvXPP_0Ofzc (дата звернення: 18.03.2024).
4. Gone Gitmo. Docubase. Open documentary Lab. URL: <https://docubase.mit.edu/project/gone-gitmo/> (last accessed: 10.04.2024).
5. Immersion noun: meaning. Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/immersion> (last accessed: 14.03.2024)
6. Immersion noun: meaning. Oxford Learner's Dictionaries. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/immersion?q=Immersion> (last accessed: 07.04.2024).

ДОДАТОК Б
СЦЕНАРІЙ ПРОГРАМИ «МІФОЛОГІЧНА УКРАЇНА»

**Б. 1. Сценарій телевізійної освітньо-розважальної програми
«Міфологічна Україна»**

Сюжет №1: «Мокош – богиня родючості і врожаю»

Загальний хронометраж: 16 хв 30 секунд.

№ кадру	Хронометраж	Відеоряд	Аудіоряд	Примітки
1	00:00 – 00:20	Чорний екран із логотипом програми, надпис білими літерами «Міфологічна Україна».	Закадровий голос: «Міфологічна Україна» (озвучує назву). Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Специфічні прийоми монтажу: назва з'являється поступово, спочатку прозора, а потім повністю видніється на чорному фоні.
2	00:21 – 00:30	На чорному фоні, білими літерами надпис з ім'ям ведучого.	Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Титри: «Павло Волошко, ведучий». Специфічні прийоми монтажу: ім'я та посада з'являються поступово, спочатку прозорий текст, а потім повністю видніється на чорному фоні.
3	00:31 – 00:50	Загальний план: літній лісовий пейзаж, видно дерева, рослини та стежку, що ведуть вглиб лісу.	Інтершум: звучання легкого вітру, листя, що шелестить, подекуди чути спів пташок.	
4	00:51–01:05	Середній план: у глибині лісу, в якому у нижній частині видніється стежка, а у верхній дерева та вільний простір.	Звуковий супровід: звук кроків та хрусту гілок, що трапляються на стежці під стопами.	Специфічні прийоми монтажу: за допомогою ефекту наближення, виникає відчуття, що камера плавно рухається по стежці, наче глядач іде по ній сам, йдучи у глиб лісу (підкреслює використання технологій занурення,

				що поміщають глядача у вир подій сюжету).
5	01:06 – 01:20	Загальний план: на осяяній сонцем лісовій галявині, сидить молода вродлива жінка, у білій сукні та з пишним вінком на голові, що має у собі квіти, колоски пшениці та ягоди, біля неї стоїть кошик.	Інтершум: звучання легкого вітру, листя, що шелестить, подекуди чутно спів пташок.	Специфічні прийоми монтажу: зображення жінки створено за допомогою віртуальних технологій, яка поєднується із реально відзнятими кадрами лісу.
6	01:21–01:30	Середній план: жінка перебирає фрукти, овочі, ягоди, що знаходяться в її кошику.	Звуковий супровід: починається тихе звучання мелодії з настроєм піднесення, радості, перемоги.	Специфічні прийоми монтажу: зображення жінки створено за допомогою віртуальних технологій, яка поєднується із реально відзнятими кадрами лісу.
7	01:31 – 01:50	Крупний план: жінка бере до рук стигле соковите яблуко, й підносить трохи вгору, роздивляючись.	Звуковий супровід: мелодія стає гучнішою.	Специфічні прийоми монтажу: зображення жінки створено за допомогою віртуальних технологій, яка поєднується із реально відзнятими кадрами лісу.
8	01:51 – 02:00	Макрокадр: яблуко у долоні жінки, яке переливається через сонячне проміння, що на нього потрапляє.	Звуковий супровід: кульмінаційна точка мелодії, що характеризує здобутки у збиранні врожаю.	Специфічні прийоми монтажу: зображення жінки створено за допомогою віртуальних технологій, яка поєднується із реально відзнятими кадрами лісу.
9	02:01 – 02:20	Крупний план: обличчя жінки, видно також її вінок, деякий час мовчить, любуючись	Звуковий супровід: мелодія стухає, стає ледь помітною. Синхрон: говорить захопливо та пишаючись <i>«цього року добре попрацювали, чудові плоди!»</i> .	Специфічні прийоми монтажу: зображення та голос жінки створено за допомогою віртуальних

		фруктом, починає говорити із посмішкою та гордістю.		технологій, яка поєднується із реально відзнятими кадрами лісу.
10	02:21 – 02:35	Загальний план: на осяяній сонцем лісовій галявині, продовжує сидіти сидить жінка, любуючись врожаєм. Із глибини лісу виходить ведучий і стає неподалік від жінки, вона його не помічає.	Інтершум: кроків ведучого по землі та траві.	Специфічні прийоми монтажу: зображення жінки створено за допомогою віртуальних технологій, яка поєднується із реально відзнятими кадрами лісу та ведучого.
11	02:36 – 02:59	Середній план: зйомка обличчя ведучого, на фоні ліс. У правому нижньому кутку вказано титри.	Ведучий в кадрі: <i>«Вітаю, дорогі глядачі! Сьогодні ви поринете у світ фантастичної, захоплюючої та іноді лякаючої, української міфології!».</i>	Титри: «Павло Волошко, ведучий». Специфічні прийоми монтажу: строку із ім'ям ведучого (титрами) створено за допомогою накладання додаткового фону чорного фону у вигляді невеликого прямокутника.
12	03:00 – 03:30	Загальний план: на осяяній сонцем лісовій галявині, продовжує сидіти сидить жінка, любуючись врожаєм. Ведучий стоїть поруч, повертається до жінки, вказує на нею долонею.	Ведучий в кадрі: <i>«Ви вже напевно помітили цю прекрасну, але водночас могутню жінку. Можливо ви поки не здогадуєтесь, хто вона, проте вона в силі підкорити усе село, щоб те працювало на неї!».</i>	
13	03:21 – 03:35	Загальний кадр змінюється на віртуальну реконструкцію зображення: Жінка з попередній кадрів стоїть на пагорбі, в руках	Звуковий супровід: звук схожий на те, коли гілкою розсікається повітря, поєднується із засобами монтажу, за допомогою яких формується зображення.	Специфічні прийоми монтажу: зображення жінки створено за допомогою віртуальних технологій, створюється враження як при

		кошик із харчами, що дає земля, поруч стоїть ткацький станок, на фоні розмите зображення лісу.		перегляді персонажів у комп'ютерній грі. Зображення жінки наче виринає зі спірального вихору спалаху, що створює її образ.
14	03:36 – 03:59	Зображення залишається тим самим.	Закадровий голос: <i>1. «Знайомтесь – це Мокош!»</i> <i>2. «Мокош – богиня родючості і врожаю, милосердя, долі, шлюбу, покровителька вагітних».</i>	Специфічні прийоми монтажу: 1, 2. За допомогою комп'ютерних світлових ефектів, зображення всього тіла жінки підсвічується, таким чином на її особі акцентується увага.
15	04:00 – 04:40	Зображення залишається тим самим.	Закадровий голос: <i>1. «У поясі Мокоші зачеплені колоски пшениці, що символізує її зв'язок із нашою Матінкою-Землею та працелюбність».</i> <i>2. «На її голові знаходить вінок, який обрамлений квітами, пахощами, травами, ростками пшениці та засушеними ягодами».</i>	Специфічні прийоми монтажу: 1, 2. За допомогою комп'ютерних світлових ефектів, підсвічується, послідовно пояс жінки, а потім її вінок, таким чином на її артефактах акцентується увага.
16	04:41 – 05:10	Зображення залишається тим самим.	Закадровий голос: <i>«Мокош – богиня жіночої працелюбності і майстерності, життєдайної жіночої сили. Вона опікується прядінням і ткацтвом, а також піклується про домашнє господарство».</i>	Специфічні прийоми монтажу: За допомогою комп'ютерних світлових ефектів, підсвічується, ткацький станок, таким чином акцентується увага.
17	05:11–05:20	Кадр стає чорного кольору – чорний екран.	Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Специфічні прийоми монтажу: За допомогою комп'ютерних світлових ефектів. Зображення затухає, темніє до чорного кольору послідовно закриваючи зображення.
18	05:21–05:55	Екран поділено на	Ведучий в кадрі: «Мокош –	Специфічні прийоми

		дві частини, які в центрі переливаються. Одна частина золотиста, інша чорна. Це фон для ведучого, середній план.	втілення життєвого циклу, її рука веде нас від народження до смерті».	монтажу: За допомогою комп'ютерних світлових ефектів з чорного кольору з'являється золотистий колір. Їх поєднання символізує життя та смерть.
19	05:56–06:30	Середній план: Ведучий стоїть перед аутентичними символами української культури – вишиванками та різноманітними народними рукоділлями. Видимі також стіл із ілюстраціями, пов'язаними із міфологією.	Ведучий в кадрі: <i>«Тепер давайте глибше зануримось у світ Мокош як покровительки ремесел та домашнього господарства. Погляньте на цей вишитий рушник – він не лише прикраса, а й втілення традицій та вмінь. Мокош воплотжує ЦЕ ЯК? Уособлює силу... чи що в собі силу жіночої праці та натхнення у роботі».</i> Звуковий супровід: спокійна музика, яка плавно починає збільшувати напругу, створюючи атмосферу вивчення загадкового.	Специфічні прийоми монтажу: Камера плавно рухається, вказуючи на різні елементи, наче глядач сам дивитись на них.
20	06:31–07:05	Крупний план: Ведучий піднімає в руки вишитий образ Мокош.	Ведучий в кадрі: <i>«І ось вона – наше натхнення в ремеслах та домашньому житті. Мокош покликана не лише стати майстринею, а й простягти руку натхнення кожній господині, кожному реміснику. І її вплив відчутний в кожному витворі рук та кожному об'їмі сімейного оточення».</i>	
21	07:06–08:50	Загальний план: Перехід до віртуальної реконструкції відео: Мокош в образі керівниці господарства, організовуючи роботу селян та	Закадровий голос ведучого: <i>«Тут, в цьому уявному українському селі, ми спостерігаємо за Мокош у ролі справжньої керівниці господарства. Її сила і мудрість збирають разом селян та ремісників для спільної справи. Дивіться, як</i>	Специфічні прийоми монтажу: зображення жінки створено за допомогою віртуальних технологій, створюється враження як при перегляді персонажів

		ремісників. Сцена відбувається в стилі художньої реконструкції на тлі стародавнього українського села. Мокош, вбрана в етнічний одяг, стоїть на верхньому порозі господарства, де вона організовує селян та ремісників у спільній справі. Сцена акцентується на теплі та робочій атмосфері.	<i>вона надихає кожного до вишуканості та майстерності. Такий образ Мокош – це не просто богиня родючості, а й витончена майстриня, яка прагне до вдосконалення у кожному дійстві.».</i> Звуковий супровід: традиційна музика, яка підкреслює важливість об'єднання та працьовитості.	у комп'ютерній грі.
22	08:51–09:10	Загальний план: Ведучий стоїть перед старовинним веретеном та ткацьким станком, де майстрині розпочинають ткацтво та розшивання традиційних вишиванок. Сцена вражає багатством ремесленницьких матеріалів та кольорів.	Звуковий супровід: Мелодійна музика, що виражає енергію та тепло. Інтершум станків	Специфічні прийоми монтажу: зображення майстринь створено за допомогою віртуальних технологій, що доповнюють кадр із ведучим.
23	09:11–10:15	Зображення тіж самі, середні план на ведучому.	Ведучий в кадрі: <i>«Ласкаво просимо у світ ремесел та мистецтва, який існує під покровом Мокош – богині родючості та жіночої майстерності. Давайте поглибимося у світ рукодільницьких та мистецьких традицій»</i>	
24	10:16–11:00	Крупний план: Камера наче наближується до веретена та ткацького станка.	Ведучий в кадрі: <i>«Ось, перед вами, символ ремесла та старовинного ручного виробництва. В цьому куточку, де зберігається тепло сімейних традицій,</i>	Специфічні прийоми монтажу: зображення майстринь та станків створено за допомогою віртуальних

			<i>Мокош тлумачить свою сутність через ткацтво та вишивку. Кожен шов, кожна нитка – це як зв'язок із вічністю. Мокош надає віддзеркалення у ткацтві, вчачи нас не тільки техніці, але й важливості праці руками».</i>	технологій.
25	11:01–11:45	Загальний план: Ведучий стоїть перед імпресивним відтворенням античної української хати та прикрашається вишиванками та символами Мокош. Атмосфера є спокійною та піднесеною.	Ведучий в кадрі: <i>«Так завершується наше подорожжя у світ Мокош, богині родючості та сили. Ми бачили, як вона втілюється у природі, в роботі ремісників та в керівництві господарства».</i> Звуковий супровід: Мелодійна музика, яка підкреслює урочистість моменту та жіночу силу.	Специфічні прийоми монтажу: зображення хати створено за допомогою віртуальних технологій, що доповнюють реальне зображення ведучого.
26	11:46–12:59	Середній план: Камера переходить до ведучого, який тримає вишитий образ Мокош.	Ведучий в кадрі: <i>«Мокош – не лише покровителька, а й натхнення для кожної сучасної жінки. Її енергія пронизує кожен аспект нашого життя – від роботи вдома до творчості та лідерства».</i> Звуковий супровід: Мелодійна музика, яка підкреслює урочистість моменту та жіночу силу.	
27	13:00–13:45	Кадр залишається таким самим.	Ведучий в кадрі: <i>«Пам'ятаймо, що кожна жінка – це не тільки дарувальниця життя, але і майстриня свого життя. І, подивившись на світ очима Мокош, ми можемо знайти в собі силу вишуканості та мудрості».</i>	
28	13:46–14:55		Ведучий в кадрі: <i>«Мокош заохочує нас розкривати та розвивати свої таланти в мистецьких сферах. Кожен рух руки,</i>	

			<i>кожен момент творчості – це відгук на її заклик розвивати в собі справжні майстерність та творчі здібності.».</i>	
29	14:56–15:55	Загальний кадр змінюється на віртуальну реконструкцію зображення: жінка з попередній кадрів стоїть на пагорбі, в руках кошик із харчами, що дає земля, поруч стоїть ткацький станок, на фоні розмите зображення лісу. Під кінець кадр затухає.	Закадровий голос ведучого: <i>«Мокош – не просто богиня родючості та домашнього господарства. Вона – відображення сили, мудрості і краси, яка охороняє жінок та родину. Її вплив на українську культуру необхідно розкривати та вивчати. Мокош – символ сили жіночої енергії та творчої майстерності, яка продовжує надихати та об'єднувати покоління, а її історія – невичерпне джерело навчання та вдосконалення для кожного глядача».</i>	Специфічні прийоми монтажу: зображення жінки створено за допомогою віртуальних технологій, створюється враження як при перегляді персонажів у комп'ютерній грі.
30	15:56–16:30	Чорний екран із логотипом програми, надпис білими літерами «Міфологічна Україна».	Закадровий голос ведучого: «Міфологічна Україна» (озвучує назву). Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки, яка під кінець стухає.	Специфічні прийоми монтажу: назва з'являється поступово, спочатку прозора, а потім повністю видніється на чорному фоні.

**Б2. Сценарій телевізійної освітньо-розважальної програми
«Міфологічна Україна»**

Сюжет №2: «Цур тебе, Пек!»

Загальний хронометраж: 18 хв 24 секунди.

№ кад ру	Хроном етраж	Відеоряд	Аудіоряд	Примітки
1	00:00 – 00:20	Чорний екран із логотипом програми, надпис білими літерами «Міфологічна Україна».	Закадровий голос ведучого: «Міфологічна Україна» (озвучує назву). Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Специфічні прийоми монтажу: назва з'являється поступово, спочатку прозора, а потім повністю видніється на чорному фоні.
2	00:21 – 00:30	На чорному фоні, білими літерами надпис з ім'ям ведучого.	Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Титри: «Павло Волошко, ведучий». Специфічні прийоми монтажу: ім'я та посада з'являються поступово, спочатку прозорий текст, а потім повністю видніється на чорному фоні.
3	00:31 – 00:41	Загальний план: Пічка, що розташована у старовинній хаті-мазанці. Більшість кадру з ліва до центру зайнято пічкою, на задньому плані видніється стіл, вкритий вишитим рушником, за ним вікно, з якого видно, що на вулиці вже наступають сутінки.	Інтершум: тихий, чіткий та затишний звук того, як тріщить деревина від полум'я.	Імерсивні прийоми журналістики: 1. Використання кутів зйомки, що створюють враження присутності. 2. Застосування звукових ефектів, що відтворюють атмосферу хати (тріскотіння вогню в пічці). 3. Використання світлових ефектів для створення відчуття тепла та затишку в хаті. Необхідне обладнання: 1. Камери з можливістю зйомки в

				<p>при поганому освітленні.</p> <p>2. Мікрофони для запису звуків у хаті.</p> <p>3. Світлодіодні панелі або прожектори для створення підсвічування та ефектів освітлення у хаті.</p>
4	00:42 – 00:55	<p>Крупний план: На пічці розкладені дрова, а під ними мерехтить полум'я.</p>	<p>Інтершум: Скрипіння дерева, тріскотіння вогню, легкий шепіт вітру за вікном.</p>	<p>Імерсивні прийоми журналістики:</p> <p>1. Застосування макроплану для показу деталей дров.</p> <p>2. Використання звукових ефектів, що передають реалістичність ситуації для глядача.</p> <p>Прийоми монтажу: плавне наближення кадру для створення динаміки.</p> <p>Необхідне обладнання:</p> <p>1. Камера з можливістю зйомки у високій роздільній здатності для передачі дрібних деталей.</p> <p>2. Інфрачервона підсвітка або LED-панелі для підсвічування дров та створення більшого ефекту вогню.</p>
5	00:56 – 01:25	<p>Загальний план: Пічка, що розташована у старовинній хаті–мазанці.</p> <p>Більшість кадру з права до центру зайнято столом, вкритий вишитим рушником, за ним</p>	<p>Ведучий в кадрі: <i>«Вітаю, дорогі глядачі! Сьогодні ви знову поринете у світ фантастичної, захоплюючої та іноді лякаючої, української міфології!».</i></p>	<p>Титри: «Павло Волошко, ведучий».</p> <p>Специфічні прийоми монтажу: строку із ім'ям ведучого (титрами) створено за допомогою накладання додаткового фону чорного фону у вигляді невеликого</p>

		<p>вікно, з якого видно, що на вулиці вже наступють сутінки.</p> <p>Частина кадру зліва займає пічка.</p> <p>За лавою, що за столом, ближче до вікна, сидить ведучий Павло Волошко.</p>		прямокутника.
6	01:26 – 02:30	<p>Середній план: зйомка ведучого таким чином, що видно його верхню частину тіла та те, як його руки складені столі або ж жестикулюють, вказують на відповідні предмети згідно репліки. На столі стоять заварник та горнятка для чаю, відповідно до українського стилю хатини.</p> <p>На задньому фоні вікно, в якому вже видно майже повну темряву.</p> <p>З лівого боку та частково на лівому боці (відносно кадру) обличчя обличчя ведучого видно помаранчево-червоне світло, що відбивається від вогню.</p>	<p>Інтершум: скрипіння дерева, тріскотіння вогню, легкий шепіт вітру за вікном.</p> <p>Ведучий в кадрі: <i>«Чи любили ви у дитинстві, ось так затишно та спокійно проводити вечір у своєї бабусі? Бабуся розповідала вам історії із життя, а ви смакували чаєм, який бабуся дбайливо нагріла для вас на своїй улюбленій пічці».</i></p>	<p>Прийоми монтажу: плавне наближення кадру для створення динаміки.</p> <p>Імерсивні прийоми журналістики:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Використання світлових ефектів, що відбиваються від вогню на обличчі ведучого, створюючи атмосферу затишку та тепла. <p>Необхідне обладнання:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Камера зі здатністю знімати з тьмяним освітленням. 2. Освітлення, що відтворює вогонь у пічці та його відблиски на обличчі ведучого. 3. Мікрофон для якісного запису голосу.
7	02:31 – 02:45	<p>Загальний план: пічка, що розташована у старовинній хаті-мазанці.</p> <p>Більшість кадру з ліва</p>	<p>Інтершум: звук кроків ведучого, скрипіння дерева, тріскотіння вогню, легкий шепіт вітру за вікном.</p>	

		до центру зайнято пічкою, на задньому плані видніється стіл. Ведучий підводиться та починає обходити стіл спереду, підходить до пічки, знаходячись по ліву сторону кадру, обпирається об пічку.		
8	02:46 – 03:40	Крупний план: знімається обличчя ведучого, на фоні елементи хати та пічки, розмитий, тому деталі не видно.	Інтершум: скрипіння дерева, тріскотіння вогню, легкий шепіт вітру за вікном. Ведучий в кадрі: <i>«А чи задумувались ви про те, що вогнище у пічці зберігається, завдяки благородному та, не побоюсь цього слова, гарячому чоловікові?».</i>	Освітлення побудоване за допомогою холодного синього від темряви хати та помаранчевого світла від вогнища. Повільний зум зображення для надання динаміки кадру.
9	03:41 – 04:30	Середній план: знімається ведучий до грудей, на фоні елементи хати та пічки, розмитий, тому деталі не видно.	Інтершум: скрипіння дерева, тріскотіння вогню, легкий шепіт вітру за вікном. Ведучий в кадрі: <i>«Більше того, це не звичайний чоловік – а сам Бог, в якого вірували наші пра-пра-пра-пра-пра-пра дідуся та бабусі. Він оберігав хати українців, зберігав у них тепло та затишок».</i>	Освітлення побудоване за допомогою холодного синього від темряви хати та помаранчевого світла від вогнища. Повільний зум зображення для надання динаміки кадру.
10	04:31 – 04:45	Загальний план: знімається ведучий злегка нахилиється поруч із піччю, щоб його обличчя було ближче до вогнища, але на безпечній відстані для нього.	Інтершум: сильне тріскотіння вогню. Ведучий в кадрі: <i>«А звали його – Цур!».</i>	Повільний зум зображення для надання динаміки кадру.
11	04:46 – 04:59	Середній план: знімається ведучий на фоні вогнища, що тліє у пічці. Ведучий злегка простягає руку до	Інтершум: сильне тріскотіння вогню. Ведучий в кадрі, вигукує: <i>«Цур тебе, Пек!».</i>	

		вогнища, а потім жестикулює таким чином, щоб показати, що це боляче та неприємно.		
12	05:00 – 05:45	<p>Середній план: знімається ведучий на фоні вогнища, що тліє у пічці.</p> <p>З вогнища плавно з'являється віртуальне зображення Бога Цура.</p> <p>Це чоловіком віком на вигляд 45–50 років. Його волосся та борода руді, волосся переплітається з вогнем. Сам він високий та статний.</p>	<p>Інтершум: сильне тріскотіння вогню.</p> <p>Ведучий в кадрі, виголошує: «Цур тебе, Пек!».</p>	<p>Специфічні прийоми монтажу: зображення Цура створено за допомогою віртуальних технологій, яке поєднується із реально відзнятими кадрами зображення ведучого та хатини.</p>
13	05:46 – 06:34	<p>Загальний план: Частина кадру з ліва, зайнято пічкою, біля якої стоїть ведучий та із захопленням дивиться на те, як віртуальне зображення Цура повністю утворюється та він вирівнюється у повний зріст.</p> <p>Одна його нога стоїть на підлозі, інша залишається у вогнищі пічки.</p> <p>Коли Цур дихає, з його носа виходить пара та видніються невеликі іскорки полум'я.</p> <p>Цур звертається, а ведучий відповідає.</p>	<p>Інтершум: сильне тріскотіння вогню.</p> <p>Цур в кадрі: «Хто мене кликав?!» (промовляє глибоким та поважним голосом, що уговорює відлуння).</p> <p>Ведучий в кадрі: «Вітаю тебе, великий Цуре! Дякую, що явився до нас!».</p>	<p>Специфічні прийоми монтажу: зображення Цура створено за допомогою віртуальних технологій, яке поєднується із реально відзнятими кадрами зображення ведучого та хатини.</p>
14	06:35 –	Загальний план:	Цур в кадрі: «Це вже краще!»	Специфічні прийоми

	07:47	<p>Частина кадру з ліва, зайнято пічкою, біля якої стоїть ведучий та із захопленням дивиться на Цура, що сідає на лаву біля столу, що ближче до пічки.</p> <p>Цур тягнеться до чашки з чаєм, що стоїть на столі, підносить до себе та підігріває своїм подихом, з його рота вивільнюється вогонь, що нагріває вже похоловший чай.</p>	<p><i>Пити чай треба гарячи! Холодний чай – це гріх!».</i></p>	<p>монтажу: зображення Цура та полум'я з його рота, створено за допомогою віртуальних технологій, яке поєднується із реально відзнятими кадрами зображення ведучого та хатини.</p>
15	07:48 – 08:33	<p>Загальний кадр змінюється на віртуальну реконструкцію зображення: фон перетворюється на віртуальне зображення різноманітного вихору полум'я.</p> <p>По центру віртуальне зображення Цура у повний зріст.</p> <p>Він одягнений у темно-зелений кожух, руді волосся та борода все так само із полум'ям.</p>	<p>Закадровий голос ведучого: «Тож, любі глядачі, як ви вже встигли зрозуміти – це величний Бог домашнього вогнища – Цур».</p> <p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.</p>	<p>Специфічні прийоми монтажу: фон, зображення Цура, створено за допомогою віртуальних технологій, створюється враження як при перегляді персонажів у комп'ютерній грі. Перехід до віртуальної реконструкції зображення Цура наче виринає зі спірального вихору спалаху.</p>
16	08:34 – 09:48	<p>Зображення залишається таким же: Цур на вогняному фоні.</p>	<p>Закадровий голос ведучого: «Цур, або ж як його ще називали — Чур, — один із найпопулярніших давньоукраїнських богів. Бог домашнього вогнища, охоронець земельних кордонів, бог миру, злагоди, домашнього затишку».</p> <p>Звуковий супровід: фірмова</p>	<p>Специфічні прийоми монтажу: фон, зображення Цура, створено за допомогою віртуальних технологій, створюється враження як при перегляді персонажів у комп'ютерній грі.</p>

			мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Повільний зум для динамічності кадру.
17	09:49 – 10:56	<p>На першій репліці зображення залишається таким же: Цур на вогняному фоні.</p> <p>На другій репліці у правому верхньому куті екрану з'являється зображення Сварога обрамлене рамкою круглої форми.</p>	<p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.</p> <p>Закадровий голос ведучого:</p> <p>1. <i>«Дозвольте детальніше поглянути на величність цього давньоукраїнського бога. Цур з'являється перед нами у повному зрості, в образі, який відображає його важливість та владу».</i></p> <p>2. <i>«Цур береже вогонь, який вважається даром від прабога Сварога, тому він так важливий для нашого життя».</i></p>	<p>Специфічні прийоми монтажу: фон, зображення Цура, підсвітка елементів образу та зображення Сварога. створено за допомогою віртуальних технологій.</p> <p>Титри: підпис «Бог Сварог» під рамкою із зображенням Сварога.</p>
18	10:57 – 12:26	<p>Зображення залишається таким же: Цур на вогняному фоні.</p> <p>За допомогою віртуальних технологій відповідні елементи образу Цура підсвічуються світло-золотистим світлом.</p>	<p>Ведучий в кадрі: <i>«Цур одягнений у темно-зелений кожух, що символізує його владу над землею та рослинним світом. Руді волосся та борода горять так само, як і вогонь у пічці, відзначаючи його прив'язаність до вогню та владу над ним».</i></p> <p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.</p>	Зображення, створено за допомогою віртуальних технологій.
19	12:27 – 13:56	<p>Зображення залишається таким же: Цур на вогняному фоні.</p> <p>За допомогою віртуальних технологій відповідні елементи образу Цура підсвічуються світло-золотистим світлом.</p>	<p>Закадровий голос ведучого: <i>«У його руках – символічні атрибути Цура. Його права рука тримає палицю чи посох, що вказує на його владу над вогнем та елементами природи. Ліва рука – це зброя чи щит, який відображає його роль захисника».</i></p> <p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими</p>	Зображення, створено за допомогою віртуальних технологій.

			етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	
20	13:57 – 14:43	Зображення залишається таким же: Цур на вогняному фоні. За його постаттю вогняне полум'я стає більшим та яскравішим.	Ведучий в кадрі: <i>«Цур стоїть посеред вихору полум'я, що символізує його владу над вогнем та його посередництво між небом та землею. Він – охоронець, який приносить мир та спокій до кожного дому, де горить вогонь».</i> Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Зображення, створено за допомогою віртуальних технологій.
21	14:44 – 15:56	Зображення залишається таким же: Цур на вогняному фоні.	Закадровий голос ведучого: 1. <i>«Зверталися до нього як до захисника від усього злого, а його присутність у хаті гарантувала безпеку та мир».</i> 2. <i>«Саме тому ми кажемо: «Цур тобі, Пек!», віруючи, що він захистить нас від небезпеки».</i> Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Зображення, створено за допомогою віртуальних технологій. Повільний зум для динамічності кадру.
22	15:57 – 16:05	Віртуальне зображення повільно затухає та переходить у чорний колір. Так само з чорного кольору починає переходити в наступний кадр.	Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки. Затихає разом із зображенням.	Монтаж: створення переходу кадру для перебивки.
23	16:06 – 16:59	Середній план: зйомка ведучого таким чином, що видно його верхню частину тіла та те, як його руки складені столі або ж жестикулюють, вказують на відповідні предмети згідно репліки.	Ведучий в кадрі: <i>«І так, шановні глядачі, це була лише краплина величі та магії, яку несе до нас міфологія України. Нехай образ Цура, бога вогню та захисника, залишиться в наших серцях як символ миру та затишку».</i>	Повільний зум для динамічності кадру.

		<p>На столі стоять заварник та горнятка для чаю, відповідно до українського стилю хатини.</p> <p>На задньому фоні вікно, в якому вже видно майже повну темряву.</p> <p>З лівого боку та частково на лівому боці (відносно кадру) обличчя ведучого видно помаранчево-червоне світло, що відбивається від вогню.</p>		
24	17:00 – 17:45	<p>Середній план обличчя ведучого.</p> <p>Антураж локації той самий.</p> <p>Під кінець кадр затухає.</p>	<p>Ведучий в кадрі: <i>«Пам'ятайте про ці давні вірування, які допомагали нашим предкам пройти через темряву та невпевненість. І нехай вогонь, що він символізує, завжди горить у ваших серцях, освітлюючи шлях до майбутнього».</i></p>	Повільний зум для динамічності кадру.
25	17:46 – 18:24	<p>Чорний екран із логотипом програми, надпис білими літерами «Міфологічна Україна».</p>	<p>Закадровий голос ведучого: «Міфологічна Україна» (озвучує назву).</p> <p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки, яка під кінець стухає.</p>	Специфічні прийоми монтажу: назва з'являється поступово, спочатку прозора, а потім повністю видніється на чорному фоні.

Б3. Сценарій телевізійної освітньо-розважальної програми

«Міфологічна Україна»

Сюжет №3: «Пан».

Загальний хронометраж: 15 хв 00 секунди.

№ кадру	Хронометраж	Відеоряд	Аудіоряд	Примітки
1	00:00 – 00:20	Чорний екран із логотипом програми, надпис білими літерами «Міфологічна Україна».	Закадровий голос ведучого: «Міфологічна Україна» (озвучує назву). Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Специфічні прийоми монтажу: назва з'являється поступово, спочатку прозора, а потім повністю видніється на чорному фоні.
2	00:21 – 00:30	На чорному фоні, білими літерами надпис з ім'ям ведучого.	Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Титри: «Павло Волошко, ведучий». Специфічні прийоми монтажу: ім'я та посада з'являються поступово, спочатку прозорий текст, а потім повністю видніється на чорному фоні.
3	00:31 – 00:40	Загальний план: елегантний кабінет з багатими меблями, де розташований розкішний письмовий стіл. За столом сидить чоловік вдягнений у чорний дорогий костюм, на його голові циліндр, він пише щось у своєму блокноті, що лежить на столі. Атмосфера статусності передається темним антуражем: більшість кабінету у напівтемряві, постать чоловіка	Інтершум: звук ручки, що пише на папері.	Повільний зум для динамічності кадру. Світлове обладнання для підсвічення людини світло, яке її вирізняє.

		<p>підсвічено холодним світлом. На іншій стороні стола сидить гість цього чоловіка, видно лише обриси його тіла.</p>		
4	00:41 – 00:58	<p>Середній план: камера знаходиться за спиною чоловіка, що пише, показуючи його розкішне офісне приміщення. Він звертається до свого гостя з усмішкою, підводячи його до справи, не чутно про вони говорять, це видно лише за рухами та жестами.</p>	<p>Аудіоряд: М'який класичний саундтрек з нотками розкоші та влади.</p>	
5	00:59 – 01:47	<p>Загальний план: кадр столу та чоловіків збоку у профіль. Гість простягає руку з конвертом Чоловік у циліндрі підводить свою руку до конверта, бере його і широко посміхається, як зловісний кіт, що схопив мишу. Розкриває його та перераховує гроші. Після цього він кидає конверт до свого ящика в столі.</p>	<p>Аудіоряд: М'який класичний саундтрек з нотками розкоші та влади, під кінець сцени музика затихає. Інтершум: шелест купюр.</p>	<p>Повільний зум для динамічності кадру.</p>
6	01:48 – 02:50	<p>Середній план: На двері кабінету. Гість чоловіка у циліндрі підходить до них та спокійно виходить. Із протилежної кімнати, перед тим, як зачинити двері, кидає неоднозначний погляд на чоловіка у кабінеті. Закриває двері.</p>	<p>Інтершум: звук кроків, звук відкриття та закриття дверей.</p>	

7	02:51 – 03:30	<p>Загальний план: кадр на стіл та чоловіка у циліндрі за ним зі сторони дверей.</p> <p>Чоловік підводиться, починає йти, але поки видно лише його верхню частину тіла, чути стукіт копит коня.</p>	<p>Інтершум: стукіт копит коня.</p>	<p>Повільний зум для динамічності кадру.</p>
8	03:31 – 04:17	<p>Крупний план: камера знизу, видно підлогу та, як чоловік із копитами коня, виважено рухається до вікна.</p> <p>Позаду копит, видніється тонкий чорний хвіст, що плететься підлогою.</p> <p>Камера рухається разом із кроками.</p>	<p>Інтершум: стукіт копит коня.</p>	<p>Камера рухається за чоловіком, створюючи ефект присутності.</p> <p>Копита та хвіст, створені за допомогою віртуальних технологій.</p> <p>Світлове обладнання розташоване таким чином, що копита наче освічені світлом з вікна.</p>
9	04:18 – 04:29	<p>Загальний план: чоловік з копитами та хвостом, стоїть біля вікна.</p> <p>Бачимо його зі спини, обома руками він опирається на підвіконня та розглядає краєвид, що розмитий для глядача.</p> <p>Він одягнений у фрак, на голові циліндр, його хвіст грайливо здіймається від радості успішної угоди.</p>	<p>Аудіоряд: М'який класичний саундтрек з нотками розкоші та влади.</p>	
10	04:30 – 04:41	<p>Крупний план: чорна табличка стоїть на столі чоловіка у циліндрі.</p> <p>Великими золотистими літерами на табличці написано «ПАН».</p>	<p>Аудіоряд: М'який класичний саундтрек з нотками розкоші та влади, під кінець сцени музика затихає.</p>	<p>Копита та хвіст, створені за допомогою віртуальних технологій.</p>

11	04:42 – 04:51	Під кінець попередній кадр затухає та переходить у чорний екран, з якого зворотнім переходом з'являється наступний кадр.		Монтаж: створення переходу кадру для перебивки.
12	04:52 – 05:30	Середній план: в антуражі того ж кабінету, кадр від вікна, на фоні розмитий стіл. У кадрі ведучий, який повільно йде кабінетом.	Ведучий в кадрі: <i>«Ласкаво просимо до нашої програми, що присвячена вивченню найбільш кумедного, але водночас і найбільш складного персонажа української міфології – Пана. Приготуйтеся до глибокого пірнання у світ темних схем, смішних витівок та важливих життєвих уроків.»</i>	Титри: «Павло Волошко, ведучий». Специфічні прийоми монтажу: строку із ім'ям ведучого (титрами) створено за допомогою накладання додаткового фону чорного фону у вигляді невеликого прямокутника Камера рухається за ведучим, створюючи ефект присутності.
13	05:31 – 06:23	Середній план: Кадр той самий, ведучий зупиняється, продовжує говорити стоячи посеред кабінету.	Ведучий в кадрі: <i>«Копита та хвіст – бачили ж їх у Пана? Попри свою кумедну зовнішність, Пан – це глибокий символ, що відображає несправедливість та ставлення суспільства до багатства. Навіть у своїй комедійному вигляді, він намагається звернути увагу на проблеми та недоліки нашого світу.»</i>	
14	06:24 – 07:55	Крупний план: зображено стіл, на якому лежить великий аркуш паперу, видно руки ведучого, в одній з них олівець.	Ведучий в кадрі: <i>«Пригадайте собі величні портрети з минулих століть, те саме враження створює Пан. У вишуканому фракю та</i>	Зображення наче від олівця, створено за допомогою віртуальних технологій.

		<p>Вслід за реплікою ведучого, за допомогою віртуальних технологій, на папері, наче від олівця, з'являються елементи образу Пана, які описує ведучий.</p> <p>Вони підсвічуються за допомогою віртуальних технологій.</p>	<p><i>циліндрі він виглядає як справжній лорд. Його виразне обличчя та пишні вбрання завжди привертати увагу».</i></p> <p>Інтершум: звуки змаху та малювання олівцем та появи нових елементів малюнку.</p>	
15	07:56 – 08:04	<p>Кадр та план ті самі, за допомогою монтажу, картинка ніби заглиблюється всередину аркушу, переходячи до іншого кадру.</p>	<p>Звук заглиблення в замкнутий простір.</p>	<p>Специфічні прийоми монтажу: створення переходу кадру для перебивки.</p>
16	08:05 – 08:59	<p>Загальний кадр змінюється на віртуальну реконструкцію зображення: фон перетворюється на віртуальне зображення.</p> <p>Фон чорно-фіолетовий та розмитий.</p> <p>На екрані з'являється віртуальне зображення Пана.</p> <p>За ним стоїть величезна бричка, яку запрягли чорні коні. У руці Пана – посох із змією, що свідчить про його високий статус та вплив у міфологічному світі.</p> <p>На слові трикстер, у правому верхньому куті з'являється невеликий світлий прямокутник із заокругленими краями, на якому описано значення терміну.</p>	<p>Ведучий в кадрі: <i>«Пан — український міфологічний трикстер. Цей негативний, але кумедний персонаж української міфології з'явився пізніше інших і певною мірою відображає ставлення людей до багатіїв та несправедливості».</i></p>	<p>Зображення створено за допомогою віртуальних технологій.</p> <p>Зноска з поясненням терміну плавно з'являється та зникає за допомогою монтажу.</p> <p>Текст для опису терміну: Трикстер — поширений архаїчний персонаж міфологій народів світу. Трикстер характеризується порушенням загальноприйнятих норм, здатністю легко виходити за моральні межі, що в підсумку сприяє відновленню порядку чи виробленню нових правил.</p>

17	09:00 – 10:46	<p>Віртуальна реконструкція: г Глядачі бачать величезну бричку, що майже наповнює екран.</p> <p>Чорні коні виглядають могутньо і вражаюче, вони спокійно стоять на місці, а їх гриви легко коливаються на вітрі.</p> <p>На передньому сидінні брички стоїть Пан, як справжній господар, у фраку, що майстерно вишитий золотими нитками, та циліндрі, що виглядає як символ його влади.</p> <p>Його постава виражає впевненість та гордість, а великі кінські копита нагадують про його міфічні коріння.</p>	<p>Ведучий в кадрі: «Уявляли його вдягненим, як справжнісінький пан, у фраку і циліндрі, з хвостом і кінськими копитами. Роз'їжася пан на бричці, запряжений чорними кінськими і постійно підкреслює свій статус. В наші часи Пан зміг би бути спритним політиком, бо люди часто вірять в обіцянки та зовнішній фарс».</p>	<p>Зображення створено за допомогою віртуальних технологій.</p>
18	10:47 - 11:59	<p>Віртуальна реконструкція: зображення наближається, відділяючи Пана від брички, щоб показати його обличчя.</p> <p>Пан посміхається і махає посохом у повітрі, як будучи веселим та розкутим.</p>	<p>Ведучий в кадрі: «Пан любив жартувати і постійно намагався виміняти людську душу на скарби чи магичні вміння. На щастя, йому це переважно не вдавалося, адже герой виявлявся хитріший та спритніший за нього. А от музики, що погоджувались грати на вечірках в палаці у Пана, вранці опинялись в болоті з жабами».</p>	<p>Зображення створено за допомогою віртуальних технологій.</p>
19	12:00 – 12:09	<p>Під кінець попередній кадр затухає та переходить у чорний екран, з якого зворотнім переходом з'являється наступний кадр.</p>		<p>Монтаж: створення переходу кадру для перебивки.</p>

20	12:10 – 13:10	<p>Середній план: Ведучий сидить в тому ж антуражі кабінету, в якому на початку з'явився Пан.</p>	<p>Ведучий в кадрі: <i>«І ось таким чином, шановні глядачі, ми розкрили перед вами таємничість та витонченість українського міфологічного трикстера – Пана. Його винахідливість та невичерпна жартівливість допомагають нам краще зрозуміти сутність нашої культури та спадщини».</i></p>	Повільний зум для динамічності кадру.
21	13:11 – 14:25	<p>Крупний план: ведучий сидить в тому ж антуражі кабінету, в якому на початку з'явився Пан.</p> <p>Під кінець кадр затухає.</p>	<p>Ведучий в кадрі: <i>«Долучайтеся до наших майбутніх епізодів, де ми продовжимо відкривати для вас таємниці української міфології. Дякую за вашу увагу та долучення до нашого захоплюючого подорожі в світ міфів та легенд».</i></p>	Повільний зум для динамічності кадру.
22	14:26 – 15:00	<p>Чорний екран із логотипом програми, надпис білими літерами «Міфологічна Україна».</p>	<p>Закадровий голос ведучого: «Міфологічна Україна» (озвучує назву).</p> <p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки, яка під кінець стухає.</p>	<p>Специфічні прийоми монтажу: назва з'являється поступово, спочатку прозора, а потім повністю видніється на чорному фоні.</p>

Б4. Сценарій телевізійної освітньо-розважальної програми «Міфологічна Україна»

Сюжет № 4: «Нічна Дрімка».

Загальний хронометраж: 15 хв 03 секунди.

№ кадру	Хронометраж	Відеоряд	Аудіоряд	Примітки
1	00:00 - 00:20	Чорний екран із логотипом програми, надпис білими літерами «Міфологічна Україна».	Закадровий голос ведучого: «Міфологічна Україна» (озвучує назву). Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки	Специфічні прийоми монтажу: назва з'являється поступово, спочатку прозора, а потім повністю видніється на чорному фоні.
2	00:21 - 00:30	На чорному фоні, білими літерами надпис з ім'ям ведучого.	Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.	Титри: «Павло Волошко, ведучий». Специфічні прийоми монтажу: ім'я та посада з'являються поступово, спочатку прозорий текст, а потім повністю видніється на чорному фоні.
3	00:31 - 00:59	Загальний план: Куточок дитячої кімнати. На ліжку спить маленька дівчинка, вона міцно обіймає улюблену іграшку. Біля ліжка стоїть турботлива мама, яка ніжно накриває дитину ковдрою і цілує її на чоло.	Інтершум тихого шуму вулиці, що за вікном.	Камера знаходиться в іншому кутку кімнати, надаючи зображенню атмосфери затишку та турботи. Освітлення оснащено тепло-жовтими ліхтариками та світильником у формі місяця на тумбочці біля

				ліжка дівчинки.
4	01:00 - 01:40	Середній план: Мама покидає кімнату, закриваючи за собою двері. Кімната занурюється у напівтемряву, але світло з коридору освітлює кімнату через розкішні штори.	Інтершум кроків матері.	Камера знаходиться біля дверей кімнати, дозволяючи глядачам побачити вихід мами, але залишаючи кімнату у напівтемряві, створюючи загадкову атмосферу.
5	01:41 - 01:57	Загальний план: Камера знаходиться ззовні будинку, показуючи вікно дитячої кімнати та дівчинку, яка спить у своєму ліжку.	Інтершум вітру та випадкових машин, що проїжджають на вулиці.	Повільний зум для динамічності кадру.
6	01:58 – 02:15	Середній план: Біля вікна із зовнішньої сторони з'являється віртуальне зображення невисокої бабусі, яка вдягнена у темно-синій плащ та довгу білу хустину.	Аудіоряд: фонова мелодія з фортепіано та акустичною гітарою, що має успішно сприймати сцени ніжного та спокійного сну.	Зображення, створено за допомогою віртуальних технологій.
7	02:16 – 03:49	Середній план: Видно вікно із внутрішньої сторони та дитину на ліжку. Віртуальне зображення бабусі легко проникає крізь вікно, з'являючись всередині кімнати. Вона спостерігає за спокійним сном дитини, а її лагідні руки ніжно розгладжують дитяче обличчя.	Аудіоряд: фонова мелодія з фортепіано та акустичною гітарою, що має успішно сприймати сцени ніжного та спокійного сну.	Зображення, створено за допомогою віртуальних технологій. Повільний зум.
8	03:50 – 05:33	Крупний план: Бабуся сідає на край ліжка і починає співати ніжну колискову. Її голос сповільнюється і стає мелодійним,	Аудіоряд: фонова мелодія з фортепіано та акустичною гітарою, що має успішно сприймати сцени ніжного та спокійного сну.	Зображення бабусі, створено за допомогою віртуальних технологій.

		заповнюючи кімнату теплом і затишком. Камера фокусується на обличчі бабусі та дитини збоку, показуючи їх спільний момент заспокоєння та засинання.	Текст колискової: <i>Засинай, моя маленька дитинко, В обіймах нічних тихо і легко. Спочивай, серце, в сні чарівному, Твої сні ніжно веде Дрімка.</i>	
9	05:34 – 07:30	Загальний план: Бабуся витягує зі своєї торбинки, що в неї на плечі, чарівну пляшечку з кольоровими кульками, в яких знаходять сні і ніжно розпилює сні по кімнаті. Кольорові промені світла поступово охоплюють кімнату, створюючи магічну атмосферу сну та спокою.	Аудіоряд: фонова мелодія з фортепіано та акустичною гітарою, що має успішно сприймати сцени ніжного та спокійного сну. Текст колискової (майже затихає): <i>Засинай, моя маленька дитинко, В обіймах нічних тихо і легко. Спочивай, серце, в сні чарівному, Твої сні ніжно веде Дрімка.</i>	Камера демонструє процес розпилення снів, а затим переходить до широкого плану, показуючи, як кімната занурюється у казковий сон. Зображення бабусі та снів, створено за допомогою віртуальних технологій.
10	07:31 – 08:53	Загальний план: Кімната покривається м'яким світлом від променів з торбинки бабусі, а вона продовжує співати колискову, допомагаючи дитині плавно засинати. Її лагідні руки ніжно обіймають дитину, надаючи їй відчуття безпеки та тепла.	Аудіоряд: фонова мелодія з фортепіано та акустичною гітарою, що має успішно сприймати сцени ніжного та спокійного сну.	Камера плавно переміщується навколо кімнати, показуючи, як бабуся оберігає сон дитини і створює спокійну атмосферу. Зображення бабусі та снів, створено за допомогою віртуальних технологій.
11	08:54 – 09:06	Зображення попереднього кадру м'яко переходить в темряву, показуючи, як кімната занурюється у нічний спокій.	Аудіоряд: колискова поступово приглушається до кінця кадру. Аудіоряд: фонова мелодія з фортепіано та акустичною гітарою, що має успішно сприймати	Монтаж: створення переходу кадру для перебивки.

			сцени ніжного та спокійного сну (до кінця перебивки приглушається).	
12	09:07 – 10:44	<p>Середній план: Студійний зал з приглушеним освітленням та затишним інтер'єром, де ведучий сидить за столом, оточений книгами та міфологічними артефактами.</p> <p>Він уважно дивиться в камеру, виражаючи цікавість і захоплення.</p> <p>Позаду нього велике зображення Дрімки на картині, яка показана як добра бабуся з лагідним виразом обличчя.</p>	<p>Ведучий в кадрі: <i>«Любі друзі, сьогодні ми поговоримо про одного з найцікавіших персонажів української міфології – Дрімку, добру нічну бабуся, яка звільняє дітей від нічних кошмарів та приносить спокій в їх сні».</i></p>	<p>Камера плавно переходить до ведучого повільним зумом, який сидить за столом у студії.</p> <p>Титри: «Павло Волошко, ведучий».</p> <p>Специфічні прийоми монтажу: строку із ім'ям ведучого (титрами) створено за допомогою накладання додаткового фону чорного фону у вигляді невеликого прямокутника.</p>
13	10:45 – 11:13	<p>Крупний кадр: Ведучий звертається до зображення головою Дрімки позаду нього, підкреслюючи її присутність у розмові.</p> <p>У кадрі картина із зображенням Дрімки.</p>	<p>Ведучий в кадрі: <i>«Дрімка – це не просто міфологічний персонаж. Вона є символом затишку, турботи та захисту для маленьких дітей, які шукають спокою у нічному світі».</i></p>	<p>Камера плавно переходить до ведучого повільним зумом, який сидить за столом у студії.</p>
14	11:14 – 12:18	<p>Крупний план: Камера знову звертається до обличчя ведучого, показуючи його виразні очі та емоційне занурення у тему.</p>	<p>Ведучий в кадрі: <i>«Дрімка — добрий вечірній і нічний дух. Це турботлива бабуся з лагідними руками, яка приходить до дітей і співає їм колискові. З настанням сутінків вона з'являється на подвір'ї, зазирає у вікна, перевіряючи, чи полягали діти спати. Якщо дитина</i></p>	<p>Камера плавно переходить до ведучого повільним зумом, який сидить за столом у студії.</p>

			<i>довго не засинає, мати може покликати Дрімку на допомогу, заспівавши про неї колискову».</i>	
15	12:19 – 13:46	Середній план: Зображення те саме.	Ведучий в кадрі: <i>«Дрімка вміє потрапляти до хати крізь найменші шпаринки. З собою вона носить чарівні пляшечку з кольоровими снами та торбинку, в яку забирає дитячі нічні кошмари. Коли дитина засинає, Дрімка сідає край ліжка, гладить її по голові та співає колискові, оберігаючи сон та спокій».</i>	Камера плавно переходить до ведучого повільним зумом, який сидить за столом у студії.
16	13:47 – 14:36	Крупний план: Камера знову звертається до обличчя ведучого. Під кінець кадр затухає.	Ведучий в кадрі: <i>«Таким чином, Дрімка залишає свій незабутній слід у серцях дітей, нагадуючи нам про важливість віри в добро та магію. Дякую вам за увагу до нашої подорожі у світ української міфології. Приємного вам вечора і спокійного сну!».</i>	Камера плавно переходить до ведучого повільним зумом, який сидить за столом у студії.
17	14:37 – 15:03	Чорний екран із логотипом програми, надпис білими літерами «Міфологічна Україна».	Закадровий голос ведучого: «Міфологічна Україна» (озвучує назву). Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки, яка під кінець стухає.	Специфічні прийоми монтажу: назва з'являється поступово, спочатку прозора, а потім повністю видніється на чорному фоні.

Б5. Сценарій телевізійної освітньо-розважальної програми «Міфологічна Україна»

Сюжет № 5: «Той, що живе за хмарами».

Загальний хронометраж: 14 хв 56 секунди.

№ кадру	Хронометраж	Відеоряд	Аудіоряд	Примітки
1	00:00 - 00:20	Чорний екран із логотипом програми, надпис білими літерами «Міфологічна Україна».	<p>Закадровий голос ведучого: «Міфологічна Україна» (озвучує назву).</p> <p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки</p>	<p>Специфічні прийоми монтажу: назва з'являється поступово, спочатку прозора, а потім повністю видніється на чорному фоні.</p>
2	00:21 - 00:30	На чорному фоні, білими літерами надпис з ім'ям ведучого.	<p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.</p>	<p>Титри: «Павло Волошко, ведучий».</p> <p>Специфічні прийоми монтажу: ім'я та посада з'являються поступово, спочатку прозорий текст, а потім повністю видніється на чорному фоні.</p>
3	00:31 – 01:45	<p>Локація: Сцена відбувається на пагорбі, вздовж якого розкинулися величезні хмари, що пливуть легкими хвилями. На небі можна побачити величезне обриси зоряного світла, яке освітлює таємничі магичні обриси. У далекій далі видніються вершини гір, вкриті туманами, що додає загадковості цьому місцю. Все навколо виглядає надзвичайно містично та</p>	<p>Ведучий в кадрі: <i>«Шановні глядачі, сьогодні ми з вами здійснимо незвичайну подорож у світ міфічних персонажів, де ви зустрінете загадкового мага, що мешкає за хмарами – Планетника. Давайте разом доторкнемося до таємниць небес і дізнаємося більше про цього великого мудреця, який володіє неабиякою силою над стихіями природи».</i></p>	<p>Титри: «Павло Волошко, ведучий».</p> <p>Специфічні прийоми монтажу: ім'я та посада з'являються поступово, спочатку прозорий текст, а потім повністю видніється на чорному фоні. Під кінець кадр затухає, монтаж для створення перебивки переходу в чорний екран.</p>

		<p>непередбачувано, немов зачарована країна, куди сміливці відправляються на пошуки пригод.</p> <p>На цьому фоні, у загальному плані, в кадрі стоїть ведучий, повільно йде пагорбом назустріч камері та веде розповідь.</p> <p>Коли промовляє «живе за хмарами», рукою вказує на небо.</p> <p>При останніх слова, зупиняється, план кадру стає середнім на його обличчі.</p>		
4	01:46 – 01:55	<p>Віртуальне зображення повільно затухає та переходить у чорний колір.</p> <p>Так само з чорного кольору починає переходити в наступний кадр.</p>	<p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.</p> <p>Затихає разом із зображенням.</p>	Монтаж для створення перебивки переходу в чорний екран та до наступного кадру.
5	01:56 – 02:37	<p>Загальний план, віртуальна реконструкція всіх зображень: кадр неба, знято наче знизу, так, де хмари пливають плавно.</p> <p>Поступово, в образі людини, виходить з-за Планетник. Він стоїть на високій та найбільшій хмарі, що по центру кадра та повільно наближається до глядача.</p> <p>Планетник виглядає як старий мудрий чоловік у довгій, вітряній накидці,</p>	<p>Аудіоряд: епічна і драматична оркестрова музика з використанням хору та симфонічних інструментів, яка підкреслить велич і магію Планетника.</p> <p>Закадровий голос ведучого: <i>«Любі глядачі, дозвольте мені представити вам Планетника – великого мага, що володіє силою над хмарами та погодо».</i></p>	Створення зображення за допомогою віртуальних технологій.

		<p>що має вишивані символи небесних тіл: хмар, зірок та планет.</p> <p>Його волосся і борода, мов біле, мов вовняні хмари, розгойдуються під легким вітром.</p> <p>У руці у нього магічна довга палиця, прикрашена символами планет та зірок.</p>		
6	02:38 – 03:07	<p>Сцена та кадр ті самі, зображення залишається наближеним до глядача.</p> <p>Планетник махає своєю палицею в небо, створюючи нові хмари, з яких періщить дощ.</p> <p>Камера рухається вслід за потоком енергії, який йде з його палиці та створює хмари.</p> <p>Його очі світяться як зорі, коли він керує небесними стихіями.</p>	<p>Інтрешум: звук дощу та грому.</p> <p>Закадровий голос ведучого: <i>«Він збирає хмари, наповнює їх водою та керує дощем, який летить на нашу землю. Планетник – втілення мудрості та влади над хмарами та дощем».</i></p> <p>Аудіоряд: Етнічна мелодія або музика з етнічними мотивами, які відобразатимуть поєднання природних елементів та магічних сил.</p>	<p>Віртуальне зображення створено за допомогою комп'ютерних технологій.</p> <p>Зображення рухається вслід за об'єктом, створюючи ефект присутності.</p>
7	03:08 – 04:01	<p>Кадр повертається до Планетника, що стоїть на великій хмарі по середині кадру.</p> <p>Хмари починають збиратися навколо нього, злітаючись у могутні потоки.</p> <p>З натхненням Планетник поглядає вгору на небо, передбачаючи майбутні зміни у погоді.</p>	<p>Аудіоряд: музика з попереднього кадру стає менш гучною.</p> <p>Закадровий голос ведучого: <i>«Планетник – великий мудрець, що знає і передбачає майбутнє, немов зачарований персонаж зі сторінок казок».</i></p>	<p>Віртуальне зображення створено за допомогою комп'ютерних технологій.</p>

8	04:02 – 06:07	<p>Планетник зникає у тумані, що впливає з-під його ніг, і плавно опускається на Землю.</p> <p>Туман огортає його фігуру, перетворюючи його на спогад зі сновидінь.</p> <p>За кілька мить він знову зникає, а на небі з'являються яскраві блискавки, даруючи світлу ніч.</p> <p>Кадр рухається у відповідності із рухами та пересуванням Планетника.</p>	<p>Звуки блискавки</p> <p>Під кінець сцени музика повністю затихає.</p>	<p>Віртуальне зображення створено за допомогою комп'ютерних технологій.</p> <p>Зображення рухається вслід за об'єктом, створюючи ефект присутності.</p>
9	06:08 – 06:17	<p>Повільне затемнення екрану до стану чорного кольору для переходу до наступного кадру.</p> <p>Починає проявлятися наступний кадр.</p>	<p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки</p>	<p>Монтаж для створення перебивки переходу в чорний екран</p>
10	06:18 – 07:48	<p>Загальний план, віртуальна реконструкція всіх зображень:</p> <p>Кадр ззаду хмари та зі спини Планетника, видно, як він рухається на ній вгору до інших хмар:</p> <p>Планетник з'являється знову на хмарі, що плавно підноситься до неба.</p> <p>Крупний план обличчя збоку:</p> <p>Його очі споглядають віддалені горизонти, де зірки виливають своє світло на землю.</p>	<p>Звуки шуму вітру та помаху посоху.</p> <p>Аудіоряд: епічна і драматична оркестрова музика з використанням хору та симфонічних інструментів, яка підкреслить велич і магію Планетника.</p> <p>Закадровий голос ведучого: <i>«Планетник – мудрий володар хмар, який здатний зрозуміти мову природи та керувати небесними силами. Його магія вражає своєю красою та величчю».</i></p>	<p>Віртуальне зображення створено за допомогою комп'ютерних технологій.</p>

		<p>Середній план збоку: Він махає палицею, викликаючи в небі чарівні візерунки, що наповнюються світлом та кольорами.</p>		
11	07:49 – 08:55	<p>Загальний план, віртуальна реконструкція всіх зображень:</p> <p>Зірки в небі розсипаються, утворюючи мерехтливі скупчення на темному фоні.</p> <p>Загальний план на Планетника, кут зору наче з вищих хмар дивитись, як він наближається до них:</p> <p>Планетник стоїть на хмарі, мовчазно спостерігаючи за величиною нічного неба. Його обличчя вражає таємничістю та мудрістю, неначе він знає всі секрети всесвіту.</p>	<p>Закадровий голос ведучого: <i>«Його знання глибокі, а мудрість – необмежена. Планетник – непересічна істота, яка принесе нам світло та мудрість в темряві ночі».</i></p>	Віртуальне зображення створено за допомогою комп'ютерних технологій.
12	08:56 – 09:05	<p>Повільне затемнення екрану до стану чорного кольору для переходу до наступного кадру.</p> <p>Починає проявлятися наступний кадр.</p>	<p>Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки.</p>	Монтаж для створення перебивки переходу в чорний екран.
13	09:06 – 09:17	<p>Загальний кадр:</p> <p>Локація: величезне поле, вкрите пухнастими хмарами, які плывуть повільно над головами. Сонячне світло пронизує хмари, створюючи ефект гри</p>	<p>Інтершум: спів пташок, легенький вітерець.</p> <p>Ведучий в кадрі: <i>«Бачили ж, який могутній той Планетник?».</i></p>	

		світла і тіні. На горизонті видно контури високих гір, що втопають у небі. Ведучий стоїть серед поля, обличчя освітлене теплим промінням сонця. Його вираз обличчя виражає захват і зацікавленість.		
14	09:18 – 10:33	Середній план: Ведучий повільно йде вздовж поля, вліво відносно кадру.	Інтершум: спів пташок, легенький вітерець. Ведучий в кадрі: 1. <i>«Ви вже його побачили у всій красі, а чи точно ви зрозуміли хто він та що робить?».</i> 2. <i>«Перевіримо, я розповідаю, а ви кавиєте, якщо все зрозуміли правильно, згода?!».</i>	Камера рухається згідно із напрямком ведучого, що створює ефект присутності. Залучення участі глядачів до процесу програми, як імерсивний прийом.
15	10:34 – 11:47	Дальній план: Ведучий повільно йде вздовж поля, вліво відносно кадру.	Ведучий в кадрі: <i>«Планетник — загадковий міфічний персонаж, що живе за хмарами. Він збирає та «пасе» хмари, наповнює їх водою, керує дощем, градом, планетами. Для цього у нього є магічна палиця».</i>	Камера рухається згідно із напрямком ведучого, що створює ефект присутності. Залучення участі глядачів до процесу програми, як імерсивний прийом.
16	11:48 – 12:03	Крупний план: Обличчя ведучого в тій же локації, він трохи схиляє голову набік, наче запитуючи глядачів.	Ведучий в кадрі: <i>«Усе запам'ятали? Якщо так, тоді продовжуємо, якщо ж ні – перемотайте та прослухайте ще раз».</i>	Залучення участі глядачів до процесу програми, як імерсивний прийом.
17	12:04 – 13:01	Дальній план:	Ведучий в кадрі:	Камера рухається

		Ведучий повільно йде вздовж поля, вліво відносно кадру.	<i>«Також Планетник вміє гадати по зірках та передбачати таким чином майбутнє. Може попереджати людей про дощ і град. Через туман спускається на землю і підноситься знову до хмар. У Чарівному світі Планетник уособлює архетип мудреця — він може стати українським аналогом Альбуса Дамблдора – маг із серії книг про Гаррі Поттера, знаєте такого, правда ж?».</i>	згідно із напрямком ведучого, що створює ефект присутності. Залучення участі глядачів до процесу програми, як імерсивний прийом.
18	13:02 – 13:18	Середній план: Ведучий зупиняється та стоїть прямо до камери. Після слів «а якщо ні...» клацає пальцями.	Ведучий в кадрі: <i>«Я впевнений, що ви зрозуміли, хто такий Планетник, а якщо ні...».</i>	Залучення участі глядачів до процесу програми, як імерсивний прийом.
19	13:19 – 13:46	Дальній план: Видно лише пейзаж поля на першому плані, хмар і верхівок гір, що видніються з них. Сонячний пейзаж, після клацання пальцями, одразу змінюється на похмурий, з хмар починає йти дощ, розривається грім та молнія.	Звуки дощу, грому, сильного вітру.	Різка зміна погоди, дощ, блискавка та грім, створені за допомогою інструментів віртуальної реальності та накладених звуків.
20	13:47 – 14:17	Дальній план: Та сама локація, вздовж кадру, з права на ліво, на одній з хмар пливе Планетник, по центру кадру він зупиняється та підморгує до глядача. Під кінець кадр затухає.		Камера рухається згідно із напрямком ведучого, що створює ефект присутності. Залучення участі глядачів до процесу програми, як імерсивний прийом.

				Віртуальне зображення створено за допомогою комп'ютерних технологій.
21	14:18 – 14:56	Чорний екран із логотипом програми, надпис білими літерами «Міфологічна Україна».	Закадровий голос ведучого: «Міфологічна Україна». Звуковий супровід: фірмова мелодія шоу із українськими етнічними мотивами, в основі якої звучання сопілки, яка під кінець стухає.	Специфічні прийоми монтажу: назва з'являється поступово, спочатку прозора, а потім повністю видніється на чорному фоні.

ДОДАТОК В

СПИСОК МАТЕРІАЛІВ ПОРТФОЛІО

Інтернет-матеріали:

1. Замітка Першокурсники про навчання на журфаці.
URL: <https://www.instagram.com/p/CRW8VdPJLGZ/>
2. Замітка Олімпійські ігри в селі під Запоріжжям. URL: <http://creativity.newmedia.zp.ua/?p=472>
3. Замітка Зелені ідеї для вашої кухні або як виростити вдома екзотичні рослини.
URL: <https://universe.zp.ua/zeleni-idei-dlja-vashoi-kuhni-abo-jak-virostiti-vdoma-ekzotichni-roslini/>
4. Замітка Вільгельмсьхьогє – краса та історія в одному місці.
URL: <https://universe.zp.ua/vilgelmsxhoge-krasa-ta-istorija-v-odnomu-misci/>
5. Замітка Страjk у Варбурзі: Профспілка оголошує про подальші дії.
URL: <https://universe.zp.ua/strajk-u-varburzi-profspilka-ogoloshuie-pro-podalshi-dii/>

Телевізійні матеріали:

1. Замітка Привітання з Днем Освіт'янина.
URL: https://www.youtube.com/watch?v=JckSP4HmHWI&ab_channel=UniverseTv

**Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ**

Я, Федоренко Єлизавета Василівна,
студентка 4 курсу, форми навчання денна, факультету журналістики,
Спеціальність 061 «Журналістика»,
адреса електронної пошти elizavetafedorenko24@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему
«Технологія Immersion-journalism на телебаченні»

відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згоден/згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата _____ Підпис _____ ПІБ (студент) Федоренко Є. В.

Дата _____ Підпис _____ ПІБ (науковий керівник) Тернова А. І.

ABSTRACT

The topic of the bachelor's qualification work: Immersion-journalism technology on television. Volume of the main text: 37 pages. The number of sources used is 21.

The purpose of the work is the development of a television project focusing on the tools of immersive journalism, in order to achieve greater attention of viewers to the topic of Ukrainian mythology as part of the cultural heritage of Ukraine.

To achieve the goal we performed the following tasks: to find out the meaning of «journalistic immersion», «immersive journalism» in the scientific field; to analyze and describe the peculiarities of using immersive journalism, in particular in television programs; to investigate the main technologies and methods of using immersive journalism in television projects; to develop a project of a television program on the topic of Ukrainian mythology, in which the tools of immersive journalism are used.

The object of research is immersive journalism and its technologies, as innovative journalistic methods of work that expand the possibilities of creating television projects. The subject of the research is the creation of the TV program project «Mythological Ukraine», which uses the technologies of immersive journalism as a method of the latest presentation of content, which in turn reveals the possibilities of immersive journalism as a method of creating content about Ukrainian culture.

The creative project is a cycle of informational stories for television news using various techniques and means of editing. The cycle of stories consists of 10 materials of a social orientation with a duration of up to 4 minutes each. The plots use the means of artistic montage (by the size of plans, by the direction of movement, montage by light, montage by color), the tools of genre montage (clip montage, visual and sound effects, the use of detail and a non-standard combination of frame sizes). The implemented project demonstrates the dependence of the use of editing tools and issues of television plots, as well as on the intention of the author of the materials.

Keywords: immersive journalism, television project, journalistic immersion, genre montage, technologies of information stories, types of montage, technological aspects of television programs.