

DOI: 10.31866/2616-759X.8.1.2025.336178

УДК 791.62:7.038.6]:004.8

ПОТЕНЦІАЛ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ГЕНЕРАЦІЇ СТОРИТЕЛІНГУ ДЛЯ ПЕРФОРМАТИВНИХ ВИДОВИЩ ТА ЕКРАННИХ ТВОРІВ

Тетяна Совгира*доктор культурології, доцент;**e-mail: STIsovgyra@gmail.com; ORCID: 0000-0002-7023-5361**Київський національний університет культури і мистецтв,
Київ, Україна*

Анотація

Мета дослідження полягає у визначенні, аналізі та систематизації наявного досвіду успішного застосування штучного інтелекту в перформативному мистецтві, у процесі чого проаналізовано відповідні переваги та обмеження. Згідно з визначеною метою заплановано розв'язання таких взаємопов'язаних завдань: сформулювати основний понятійно-категоріальний апарат із цієї тематики; визначити функціональний складник діяльності механізованих організмів (роботів) щодо їх можливого застосування у видовищних заходах; простежити й узагальнити досвід упровадження ШІ в практики сторителінгу та створення креативного контенту. Інтеграція штучного інтелекту в перформативне мистецтво засвідчила значні перспективи з погляду підвищення креативності, ефективності та наративних можливостей. Кіноіндустрія стоїть на порозі революційної трансформації, оскільки моделі штучного інтелекту (ШІ), такі як Sora, Veo, Runway Gen-2, Kling AI та подібні інструменти, надають можливості швидкої генерації відеоматеріалу. У статті оцінено поточний рівень використання штучного інтелекту у кіновиробництві, зосереджуючись на таких перспективах, як обчислення робочих процесів, упровадження алгоритмічної творчості. **Методологія дослідження** базується на комплексному підході та спирається на поєднання кількох методів: аналітичного – для розгляду історичної, філософської, технічної та мистецтвознавчої літератури з окресленої проблематики; теоретично-концептуального методу, що посприяв концептуалізації понятійно-термінологічної системи дослідження та виявленню особливостей інтеграції ШІ в культурно-мистецькі практики; порівняльно-типологічного – для типізації процесу в огляді практик алгоритмічної творчості. **Наукова новизна** роботи полягає в тому, що вперше розглянуто специфіку використання цифрових технологій, зокрема штучного інтелекту, у процесі створення перформативного видовища. **Висновки.** ШІ змінює спосіб створення сторителінгу та генерації креативного контенту завдяки зниженню витрат, кастомізації контенту, оцінки вподобань аудиторії, що сприяє більш цілеспрямованому й ефективному сторителінгу. Упровадження ШІ-моделей (Sora, Veo, Runway Gen-2, Kling AI) спричиняє значне скорочення витрат через зменшення ручної праці й оптимізацію операцій, зокрема відеомонтажу, рендерингу CGI та корекцію кольору, що значно знижує виробничі витрати. Хоча ШІ досяг значних успіхів у створенні сценаріїв, залишається очевидним, що більшість вдалих творів спираються на людський життєвий досвід, креативність. Це глибоко

резонує з аудиторією, пропонуючи рівень автентичності й оригінальності. Тож важливість людського втручання є беззаперечною. Однак здатність штучного інтелекту аналізувати величезні обсяги даних і генерувати контент на основі шаблонів і структур має свої переваги, сприяючи підвищенню ефективності та потенційно розширюючи можливості сторителінгу.

Ключові слова: штучний інтелект; перформативне мистецтво; кінематограф; алгоритмічне мистецтво; постмодернізм

Постановка проблеми

Дослідницький простір сучасної мистецтвознавчої критики доволі широкий і від початку XXI століття, зокрема, актуалізує питання впровадження цифрових технологій у перформативне мистецтво. Зважаючи на теоретичний інтерес дослідників до науково-технологічних орієнтацій гуманістики, актуалізується проблема впровадження штучного інтелекту, яка вимагає чіткого окреслення технологічних можливостей та осмислення художнього процесу з урахуванням відповідних трансформацій. Підставою для розгляду окреслених проблем є специфіка епохи метамодерністської культури, що з кінця 1980-х XX століття не тільки утвердила термін «метамодернізм», а й посприяла формуванню нових парадигм мислення, зокрема в контексті розвитку штучного інтелекту. Ці трансформації відображаються в художньому осмисленні, зокрема в перформативному мистецтві, де впровадження цифрових технологій дедалі активніше спричинило трансформацію культуротворчого процесу. Оскільки цифрові інновації традиційно розглядають як методу організації художньої творчості, цілком логічним видається зростання зацікавлення представників метамодерністської культури такими видами мистецтва, як театр і кінематограф.

У зв'язку з цим актуалізується необхідність глибокого теоретичного аналізу впровадження ШІ в практики перформативного й екранного мистецтва з метою виявлення нових алгоритмів організації художньої творчості. Її адекватне осмислення вимагає ретельного перегляду та деталізації попереднього культурно-естетичного досвіду, зокрема в аспекті трансформації форм художнього мислення під впливом технологічних і філософських новацій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Теоретичний дискурс щодо впровадження ШІ в культурно-мистецьких практиках порушує важливе питання формотворчої можливості технології в художній творчості. В. Волинець (2023), Д. Коломієць та Ю. Бабчук (2024), Я. Топорівська та М. Кирея (2025) доводять у теоретичних розвідках важливу роль «технологічного співавтора» в галузі мистецтва.

У результаті посилення інтересу до феномену штучного інтелекту поняття «алгоритмічна творчість» все частіше закріплюється в сучасному теоретичному дискурсі (Farley, 2007, pp. 690–691). С. Колтонс та Дж. Біггінс (Colton & Wiggins, 2012), К. Фарлей (Farley, 2007) указують на значний потенціал створення креативних продуктів за допомогою методів алгоритмічного аналізу.

Питання технологічного досвіду застосування нейромереж у продукуванні креативного контенту досліджено в роботах Е. Карааслан та О. Айдин (Karaarslan & Aydin, 2024), А. Раж (Raj, 2024), П. Сін (Sindh, 2024), П. Брукса та ін. (Brooks et al., 2024), Н. Сохоти (Sahota, 2024), П. Сан (Sun, 2024). Більшість дослідників схиляються до думки, що застосування ШІ в культурно-мистецьких практиках не є проявом справжнього «авторства» машин, оскільки результати цієї роботи залишаються наслідком людського програмування та обмеженістю навчальних даних. Крім того, наголошують, що AI здатний лише наслідувати вже наявні стилі, не демонструючи справжньої оригінальності чи творчості (Janjanam et al., 2022, pp. 1425–1433). Дискусія щодо ролі штучного інтелекту у творчості часто ґрунтується на припущенні, що обчислювальні системи моделюють людські когнітивні процеси. Ці питання вже частково досліджено в наукових розвідках А. Робб (Robb, 2023), співробітників лабораторії AMT (Moses, 2023) і М. Фронкевича та ін. (Frackiewicz et al., 2023). Проте, як зауважує британський фізик і математик Р. Пенроуз (Penrose, 2016, p. 18), свідомість людини не має алгоритмічної природи, отже, не може бути повністю змодельована за допомогою традиційних комп'ютерів. Подібну думку підтримує Ю. Трач (2021), яка критикує теорію сингулярності як необґрунтовану та застарілу (с. 19). Водночас М. Блікер, Н. Верофф та С. Вернін (Bleeker et al., 2020) вважають, що технології алгоритмічного аналізу мають потенціал створювати нові й інноваційні форми. На їхню думку, такий досвід відкриває нову форму творчості, яка поступово стирає межі між людським і машинним авторством.

Результати огляду літератури з обраної тематики засвідчують наявність різноманіття думок щодо проблеми впровадження ШІ в культурно-мистецьких практиках, обґрунтовують нагальну необхідність дослідження функціонування цієї технології в межах перформативного й екранного мистецтв.

Серед методів, що використано в процесі аналізу питань, порушених у статті, передусім варто виокремити аналітичний, спираючись на який розглянуто історичну, філософську, технічну та мистецтвознавчу літературу з окресленої проблематики; теоретично-концептуальний метод, що посприяв концептуалізації понятійно-термінологічної системи дослідження та виявленню особливостей інтеграції ШІ в культурно-мистецькі практики; порівняльно-типологічний – для типізації процесу в огляді практик алгоритмічної творчості.

Усе означене стимулювало **мету дослідження**, що спирається на теоретичний аналіз упровадження ШІ в практики перформативного й екранного мистецтв з метою з'ясування нових алгоритмів організації художньої творчості, зокрема створення сторителінгу та генерації контенту.

Виклад основного матеріалу

Традиційно процес створення перформативного видовища передбачає співпрацю драматургів, режисерів, дизайнерів, акторів та інших фахівців, кожен з яких робить свій унікальний внесок у створення вистави, використовуючи навички та вміння. У процесі впровадження ШІ однією з ключових проблем організації виробничого процесу стає баланс між роллю згенерованого контенту та

людським художнім вираженням (Moses, 2023). Тож інтеграція ШІ у перформативному мистецтві зумовлює посилення етичних міркувань (Robb, 2023). Хоча ШІ може полегшити виробництво креативного контенту, важливо зберегти автентичність і емоційну глибину, які походять від людського досвіду та інтерпретацій. Крім того, потенційне витіснення людей-митців і техніків унаслідок автоматизації порушує питання про соціальний вплив штучного інтелекту в індустрії перформативних мистецтв.

Поява технології штучного інтелекту зумовила трансформації культуротворчих процесів у різних галузях, суттєво вплинувши на творчі сфери, зокрема на сценічне мистецтво. У сфері перформативного мистецтва роль штучного інтелекту перетворилася з простої технологічної інновації на суттєву творчу силу, метод продукування нових креативних продуктів (Глибовець & Олецький, 2002). Ця стаття має на меті дослідити цей перетин, що зростає, вивчаючи, як технології штучного інтелекту можуть трансформувати традиційні процеси написання та постановки п'єс. Історичний розвиток штучного інтелекту в театрі – це шлях, позначений поступовою інтеграцією та постійною витонченістю. Ранні приклади застосування ШІ в театрі були зосереджені переважно на технічних аспектах, таких як автоматизація освітлення та звуку. Однак останні досягнення показали, що ШІ бере на себе більше творчих функцій – від написання сценаріїв до створення декорацій. Процес упровадження ШІ в перформативне мистецтво відображає широкий наратив технологічного прогресу та його впливу на творче самовираження.

Штучний інтелект як інструмент вдосконалення виконавчої майстерності акторів театру та кіно. Упровадження ШІ у сферу театральних практик й акторської підготовки засвідчує значний потенціал для модернізації традиційних технік і розширення професійних можливостей (Jorge et al., 2021). Зокрема, використання технологій голосового аналізу та розпізнавання емоцій дало змогу студентам на практиці постійно вдосконалювати інтонаційні характеристики мовлення та емоційне забарвлення акторської гри, сприяло не лише оперативному виправленню помилок, але й глибокому осмисленню психологічної структури персонажа (Pearce et al., 2001).

Інтеграція ШІ з технологіями віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR) відкриває нові можливості для моделювання навчальних ситуацій у максимально наближених до сценічної практики умовах. Зокрема, застосування віртуальних партнерів, згенерованих на основі штучного інтелекту, дає змогу акторам тренувати навички взаємодії, реактивності та сценічної адаптивності. Це особливо актуально у формі дистанційного навчання або за відсутності можливості взаємодії з фізичними партнерами під час репетицій.

Наступна перевага практик ШІ полягає в можливості формування індивідуальної практичної траєкторії. Адже інтелектуальні системи можуть адаптувати освітні програми до індивідуальних потреб кожного студента з урахуванням його особистих переваг і недоліків. Зокрема, алгоритмічний аналіз відеозаписів акторських виступів дає змогу ідентифікувати аспекти, що потребують поліпшення, та сформувати індивідуалізовані рекомендації у вигляді спеціалізованих вправ. Такий підхід не тільки підвищує ефективність навчання, а й сприяє глибокому опануванню техніки акторської майстерності.

Водночас варто зазначити, що впровадження ШІ супроводжується низкою викликів і потенційних ризиків. Серед найпоширеніших застережень – імовірність витіснення живої взаємодії між режисером й актором. У контексті театрального мистецтва, де особливо важливими є емоційна автентичність і міжособистісна взаємодія, послаблення безпосереднього контакту може негативно вплинути на якість освітнього процесу (Волинець, 2023). Надмірна залежність від цифрових інструментів здатна призвести до редукції людського фактора, що є критично важливим у підготовці акторів.

Попри наявні суперечності й етичні дилеми, потенціал штучного інтелекту (ШІ) у сфері професійної акторської майстерності залишається стратегічно перспективним. Його інтеграція в освітній процес є ефективною за умови реалізації виважених і комплексно орієнтованих підходів, які передбачають синтез традиційних виконавських практик з найновішими технологічними інноваціями. Зокрема, упровадження гібридних моделей навчання, що поєднують майстер-класову форму взаємодії з можливостями, які надають інтелектуальні цифрові платформи, сприяє формуванню багаторівневих професійних компетентностей і розвитку індивідуального творчого потенціалу здобувачів освіти.

Отже, штучний інтелект у сфері акторської підготовки доцільно розглядати не як альтернативу традиційним формам навчання, а як потужний акселератор їх еволюційного розвитку. Його впровадження не тільки трансформує дидактичні моделі, а й сприяє становленню нової парадигми мистецької освіти, у межах якої майбутній актор здобуває здатність до гармонійної інтеграції креативності та технологічної компетентності в умовах динамічного культурного середовища.

ШІ в практиках генерації сторителінгу. У процесі дослідження важливо звертати увагу на практики алгоритмічної генерації сценічних п'єс (Robb, 2023). Цей досвід досліджено у попередніх наукових розвідках, однак з появою ChatGPT виникла потреба подальшого вивчення з метою з'ясування актуального стану застосування нейромереж у відповідних креативних практиках.

Щоб перевірити можливості ChatGPT у «творенні», виконано кілька прикладів тестових запусків чатбота. Спочатку запропонували створити абсолютно нову коротку п'єсу. Потім – модифікувати добре відомі п'єси з тими ж персонажами, але з іншим сюжетом. Як результат, ChatGPT запропонував п'єсу, натхненну «Гамлетом» В. Шекспіра. Відповідь на запит (промпт) користувача згенерувати п'єсу на основі «Гамлета» В. Шекспіра: *«Гамлет. Руїни»* – це сучасна інтерпретація, перенесена в умовний постапокаліптичний світ, де старі державні інститути зруйновані, а боротьба за владу триває в тінях.

Один з ключових моментів полягає в глибині емоційного та культурного розуміння (Akbar, 2021). Люди-драматурги спираються на власний життєвий досвід, культурне походження та тонке розуміння людських емоцій, щоб створювати історії, які глибоко резонують зі сприйняттям глядацької аудиторії. Творчий процес людини-драматурга керується натхненням, інтуїцією та здатністю відчувати складнощі людського буття. Ці нематеріальні елементи складно повністю відтворити за допомогою штучного інтелекту. Хоча ChatGPT може аналізу-

вати величезні обсяги даних і генерувати контент на основі вивчених шаблонів і структур, йому часто не вистачає тонкощів, нюансів та несподіваних поворотів, які роблять п'єсу по-справжньому винятковою.

Кінематографічний ландшафт сторителінгу також зазнав певних трансформацій у результаті застосування ШІ в практиках генерації текстів. Показовою є поява інтерактивного сторителінгу у фільмі «Чорне дзеркало» (оригінальна назва «Black Mirror» від Netflix), що є прикладом поєднання передових технологій та наративу, які дають змогу глядачам змінювати сюжет фільму (Wang, 2023, pp. 66–71). Цей новий підхід дозволив режисерам експериментувати з наративними структурами та залучати глядачів у більш захопливий і динамічний спосіб. Такий досвід упровадження ШІ надає можливості оцінювати вподобання, патерни та емоційні реакції аудиторії. На початку свого розвитку ШІ передусім займався розробкою спецефектів, підвищуючи таким чином загальну якість фільмів (Sun, 2024). Упровадження штучного інтелекту в процес кіновиробництва розширило сферу художнього вираження, дозволивши кінематографістам дослідити нові можливості та підвищити якість своєї роботи. З розвитком технології ШІ сфера його застосування розширилася, охопивши розробку сценаріїв, прогнозування касових зборів і навіть допомогу в підборі акторів.

Моделі штучного інтелекту, такі як Sora, продемонстрували можливості синтезу тексту та відео, відкриваючи нові шляхи для створення дивовижних відео за допомогою текстових інструкцій (промтів) (Karaarslan & Aydin, 2024). Цей прогрес в обробці природної мови та підходах генеративного ШІ сприяв більш спрощеному й ефективному процесу кіновиробництва, даючи змогу відносно легко втілювати в життя складні візуальні сюжети.

ШІ як інструмент генерації креативного контенту. Кінооператори можуть створювати захопливі кадри та пейзажі за допомогою інструментів візуальних ефектів на основі ШІ, які покращують враження від перегляду фільму (Liu, 2021, pp. 1–8). ШІ можна використовувати в постпродакшні для створення кольорокорекції, звукового дизайну, дистрибуції та редагування. Алгоритми ШІ корисні для саунддизайну, оскільки вони можуть аналізувати аудіодані для поліпшення якості звуку, створювати захопливі звукові ландшафти та синхронізувати звук з візуальними елементами (Ames & Domino, 1992). Автоматично змінюючи кольірні тони, контрастність і світлові ефекти, системи кольороподілу на основі ШІ можуть допомогти досягти необхідної візуальної естетики. Крім того, вивчаючи вподобання та поведінку глядачів, ШІ допомагає оптимізувати дистрибуцію кінострічок, налаштовувати маркетингові кампанії та маршрути дистрибуції для досягнення оптимального ефекту (Liu, 2021, pp. 1–8).

ШІ-генератор відео Sora, створений OpenAI, має потенціал змінити ландшафт самофінансованого кіновиробництва, зробивши його більш доступним та ефективним. Він може створювати складні сцени з кількома акторами, точними рухами та реалістичним оточенням. Sora аналізує текстове введення за допомогою потужної обробки природної мови (NLP) і генерує відповідні відеопослідовності через складні алгоритми комп'ютерного зору (Singh, 2024). SoraCap розробляє реалістичний і контекстуально відповідний візуальний контент, поєднуючи алгоритми глибокого навчання з великими базами даних зо-

бражень і відео (Brooks et al., 2024). Veo від Google, представлений на I/O 2024, є ще однією технологією, що може створювати відео високої здатності 1080p тривалістю понад 60 секунд у понад 100 кінематографічних стилях, що робить його ідеальним суперником Sora. Він чудово розшифровує природну мову та візуальну семантику (Sabir, 2025). Veo використовує потужні нейронні мережі, навчені на великих наборах даних, що дає змогу створювати природну та виразну анімацію, яку можна адаптувати до індивідуальних потреб фільму. Veo використовує передові латентні дифузійні трансформатори для зменшення розбіжностей між кадрами, гарантуючи, що персонажі, об'єкти, анімаційні стилі залишаються незмінними впродовж усього фільму (Sabir, 2025). Широкі характеристики Veo, такі як послідовний рендеринг відеокліпів, точна швидка інтерпретація і високоякісне створення відео, роблять його безцінним інструментом для режисерів і творців контенту. Runway Gen-2 – це мультимодальна система штучного інтелекту, яка може створювати унікальні фільми з тексту, графіки або відеокліпів. Вона аналізує текст, використовуючи обробку природної мови та комп'ютерний зір, щоб створити фільм, який відповідає опису (Tech Desk, 2023). Цей підхід призначений для розміщення довших послідовностей зі збереженням візуальної зв'язності (news24desk, 2024). Runway Gen-2 покращує творчий робочий процес, автоматизуючи трудомісткі завдання та надаючи інструменти для швидкого створення та редагування контенту. Китайська компанія Kuaishou Technology розробила Kling AI – модель для перетворення тексту у відео. Вона може генерувати дуже реалістичні відео з текстових підказок і використовує передову технологію 3D-реконструкції обличчя і тіла, керовану власним 3D VAE, для створення відео в різних співвідношеннях боків з повною мімікою і рухом кінцівок з одного зображення всього тіла (news24desk, 2024).

Ці моделі мають широкі можливості генерації візуального контенту, спростивши та зробивши більш ефективним процес створення високоякісного матеріалу. Штучний інтелект може змінити спосіб створення, виробництва та перегляду фільмів завдяки підвищенню креативності й ефективності, зниженню витрат і кастомізації контенту. Технології штучного інтелекту, такі як ScriptBook і StoryFit, оцінюють сценарії, прогнозують успіх, виявляють сюжетні прогалини та рекомендують зміни, спрощуючи процес препродакшну (Assistiv.ai, 2023).

ШІ може оцінювати вподобання та тенденції аудиторії, щоб створювати контент, який приваблює конкретні демографічні групи. Це призводить до більш цілеспрямованого й ефективного сторителінгу, що підвищує залученість і задоволеність аудиторії.

Моделі штучного інтелекту, такі як FaceDirector і Synthesia, покращують спецефекти та рухи обличчя, що призводить до формування більш захопливих візуальних ефектів. Ці технології можуть створювати складні візуальні ефекти, які були б трудомісткими для людей-художників.

Наукова новизна статті виявляється у процесі розкриття технічних надбань сучасного мистецтва, які, хоча і повільно, проте доволі показово розкривають потенціал штучного інтелекту як стимулятора творчих інновацій.

Висновки

Штучний інтелект може змінити спосіб створення сторителінгу та генерації креативного контенту, виробництва й перегляду фільмів завдяки підвищенню креативності та ефективності, зниженню витрат і кастомізації контенту. Упровадження ШІ спричиняє значне скорочення витрат через зменшення ручної праці й оптимізацію операцій, зокрема відеомонтажу, рендерингу CGI і корекцію кольору, що значно знижує виробничі витрати.

ШІ може оцінювати вподобання аудиторії, що сприяє більш цілеспрямованому й ефективному сторителінгу. Це підвищує залученість і задоволеність аудиторії. Водночас забезпечення рівного доступу до зазначених технологічних ресурсів потребує інституційної підтримки на рівні державної освітньої політики та стратегічної співпраці з приватним сектором. Надання фінансових субсидій, грантів або інвестицій, а також укладання партнерських угод з технологічними компаніями щодо постачання високотехнологічного обладнання та технічного супроводу є ключовими чинниками для мінімізації соціально-економічного розриву в доступі до інноваційних освітніх практик.

Хоча ШІ досяг значних успіхів у створенні сценаріїв і допомозі у творчому процесі, залишається очевидним, що люди-драматурги привносять у свою роботу безцінну глибину емоційного та культурного розуміння. Вони спираються на свій життєвий досвід, креативність, щоб створювати сторителінг, що глибоко резонує з аудиторією, пропонуючи рівень автентичності та оригінальності, який ШІ намагається відтворити. Однак здатність штучного інтелекту аналізувати величезні обсяги даних і генерувати контент на основі шаблонів і структур має свої переваги, сприяючи підвищенню ефективності та потенційно розширюючи сферу театральних можливостей. Що ж до обмежень, то вони залежать від поточних можливостей штучного інтелекту та відсутності широких емпіричних досліджень у середовищі живого театру. Майбутні дослідження мають бути зосереджені на довгостроковому впливі контенту, створеного штучним інтелектом, на аудиторію, на вивченні того, як сприймають ці твори з плином часу, який мають вплив на еволюцію театру. Крім того, необхідно вивчити етичні наслідки використання ШІ в цьому контексті, особливо щодо авторства, творчості та потенційного витіснення людських ролей у театрі.

Поява передових моделей створення відео зі штучним інтелектом, таких як Sora, Veo, Runway Gen-2, Kling AI тощо, відкрила для режисерів нові можливості створювати високоякісний контент. Ці технологічні досягнення демонструють потенціал для автоматизації кінематографічного виробництва, роблячи його більш доступним та ефективним у формуванні захопливих візуальних образів і наративів.

СПИСОК ПОСИЛАНЬ

- Волинець, В. (2023). Вплив штучного інтелекту на сучасне мистецтво: можливості та виклики. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*, 6(1), 21–31. <https://doi.org/10.31866/2617-796X.6.1.2023.283933>

- Глибовець, М. М., & Олецкий, О. В. (2002). *Штучний інтелект*. Києво-Могилянська академія. https://pdf.lib.vntu.edu.ua/books/2020/Glybovec_2002_366.pdf
- Коломієць, Д., & Бабчук, Ю. (2024, 10 жовтня). Використання штучного інтелекту для інтеграції технологій і мистецтва. В *Актуальні проблеми професійної та технологічної освіти: досвід та перспективи* [Матеріали конференції] (с. 150–152). Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини.
- Трач, Ю. В. (2021). *Цифрові технології у культурі сучасного суспільства: тенденції і перспективи* [Автореферат дисертації доктора культурології, Київський національний університет культури і мистецтв].
- Akbar, A. (2021, August 24). *Rise of the robo-drama: Young Vic creates new play using artificial intelligence*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/stage/2021/aug/24/rise-of-the-robo-drama-young-vic-creates-new-play-using-artificial-intelligence>
- Ames, C., & Domino, M. (1992). Cybernetic Composer: An Overview. In M. Balaban, K. Ebcioglu, & O. Laske (Eds.), *Understanding Music with AI: Perspectives on Music Cognition* (pp. 186–206). The MIT Press.
- Assistiv.ai (2023, May 9). *From Scripts to Success: How AI is Revolutionizing Filmmaking*. linkedin.com. <https://www.linkedin.com/pulse/from-scripts-success-how-ai-revolutionizing-filmmaking-assistivai/>
- Bleeker, M. A., Verhoeff, N., & Werning, S. (2020). Sensing Data: Encountering Data Sonifications, Materializations, and Interactives as Knowledge Objects. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 26(5–6), 1088–1107. <https://doi.org/10.1177/1354856520938601>
- Brooks, T., Peebles, B., Holmes, C., DePue, W., Guo, Y., Jing, L., Schnurr, D, Taylor, J., Luhman, T., Luhman, E., Ng, C., Wang, R., & Ramesh, A. (2024, February 15). *Video generation models as world simulators*. OpenAI. <https://openai.com/index/video-generation-models-as-world-simulators>
- Colton, S., & Wiggins, G. (2012, August 27). Computational Creativity: The Final Frontier? In *ECAI'12: Proceedings of the 20th European Conference on Artificial Intelligence* (pp. 21–26). IOS Press. <http://computationalcreativity.net/iccc2014/wp-content/uploads/2013/09/ComputationalCreativity.pdf>
- Farley, K. (2007). Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation (review). *Theatre Journal*, 59(4), 690–691. <https://dx.doi.org/10.1353/tj.2008.0003>
- Frackiewicz, M., Palus, H., & Prandzioch, D. (2023). Superpixel-Based PSO Algorithms for Color Image Quantization. *Sensors*, 23(3), 1108. <https://doi.org/10.3390/s23031108>
- Janjanam, L., Saha, S. K., Kar, R., & Mandal, D. (2022). Wiener model-based system identification using moth flame optimised Kalman filter algorithm. *Signal, Image and Video Processing*, 16, 1425–1433. <https://doi.org/10.1007/s11760-021-02096-w>
- Jorge, A. M., Campos, R., Jatowt, A., & Aizawa, A. (Eds.). (2021, January 7–8). *AI4Narratives 2020 Workshop on Artificial Intelligence for Narratives*. Creative Commons License. CEUR Workshop Proceedings. <https://ceur-ws.org/Vol-2794/>
- Karaarslan, E., & Aydın, O. (2024). *Generate Impressive Videos with Text Instructions: A Review of OpenAI Sora, Stable Diffusion, Lumiere and Comparable Models*. TechRxiv. <https://doi.org/10.36227/techrxiv.170862194.43871446/v1>
- Liu, Y. (2021). Film and TV Animation Production Based on Artificial Intelligence AlphaGd. *Mobile Information Systems*, 2021(6), 1–8. <https://doi.org/10.1155/2021/1104248>

- Moses, G. (2023, June 13). *AI and Theatre: Playwriting, Stage Design, and Ticketing*. Arts Management & Technology Laboratory. <https://amt-lab.org/blog/2023/5/artificial-intelligence-amp-theatre-making-past-present-and-future>
- news24desk. (Ed.). (2024, June 8). *China's 'Sora Killer' AI Text-To-Video Tool Stuns Global Audiences*. News24. <https://news24online.com/trending/chinas-sora-killer-ai-text-to-video-tool-stuns-global-audiences/281610/>
- Pearce, M., Wiggins, G. A., & Meredith, D. (2001). Motivations and Methodologies for Automation of the Compositional Process. *Musicae Scientiae*, 6(2), 119–147.
- Penrose, R. (2016). *The Emperor's New Mind: Concerning Computers, Minds, and the Laws of Physics*. Oxford University Press.
- Raj, A. (2024, January 17). *AI in film industry: The world's first feature-length AI-generated film*. TechWire Asia. <https://techwireasia.com/01/2024/ai-in-the-film-industry/>
- Robb, A. (2023, August 16). *AI and Playwrighting: What is the Future?* StageLync. <https://stagelync.com/news/ai-and-playwrighting-what-is-the-future>
- Sabir, A. (2025, February 5). *What is Google Veo? How to Use Google Veo*. Fliki. <https://fliki.ai/blog/google-veo>
- Sahota, N. (2024, March 8). *The AI Takeover in Cinema: How Movie Studios Use Artificial Intelligence*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/neilsahota/2024/03/08/the-ai-takeover-in-cinema-how-movie-studios-use-artificial-intelligence/?sh=2d36f1934a3f>
- Singh, P. (2024, May 3). *OpenAI Sora: World's First Commissioned Music Video by Sora*. Analytics Vidhya. <https://www.analyticsvidhya.com/blog/2024/05/openai-sora-worlds-first-commissioned-music-video-by-ai/>
- Sun, P. (2024). A Study of Artificial Intelligence in the Production of Film. *SHS Web of Conferences*, 183, 03004. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418303004>
- Tech Desk. (2023, November 27). *Runway Gen-2 AI model can quickly turn any picture into video in seconds*. The Indian Express. <https://indianexpress.com/article/technology/artificial-intelligence/runway-gen-2-video-generation-ai-model-features-9044036/>
- Wang, J. (2023). Revisiting the Cinematography of Black Mirror: Bandersnatch: Problems and the Future of Interactive Movies. *Communications in Humanities Research*, 21, 66–71. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/21/20231417>

REFERENCES

- Akbar, A. (2021, August 24). *Rise of the robo-drama: Young Vic creates new play using artificial intelligence*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/stage/2021/aug/24/rise-of-the-robo-drama-young-vic-creates-new-play-using-artificial-intelligence> [in English].
- Ames, C., & Domino, M. (1992). Cybernetic Composer: An Overview. In M. Balaban, K. Ebcioglu, & O. Laske (Eds.), *Understanding Music with AI: Perspectives on Music Cognition* (pp. 186–206). The MIT Press [in English].
- Assistiv.ai (2023, May 9). *From Scripts to Success: How AI is Revolutionizing Filmmaking*. linkedin.com. <https://www.linkedin.com/pulse/from-scripts-success-how-ai-revolutionizing-filmmaking-assistivai/> [in English].
- Bleeker, M. A., Verhoeff, N., & Werning, S. (2020). Sensing Data: Encountering Data Sonifications, Materializations, and Interactives as Knowledge Objects. *Convergence: The International*

- Journal of Research into New Media Technologies*, 26(5–6), 1088–1107. <https://doi.org/10.1177/1354856520938601> [in English].
- Brooks, T., Peebles, B., Holmes, C., DePue, W., Guo, Y., Jing, L., Schnurr, D., Taylor, J., Luhman, T., Luhman, E., Ng, C., Wang, R., & Ramesh, A. (2024, February 15). *Video generation models as world simulators*. OpenAI. <https://openai.com/index/video-generation-models-as-world-simulators> [in English].
- Colton, S., & Wiggins, G. (2012, August 27). Computational Creativity: The Final Frontier? In *ECAI'12: Proceedings of the 20th European Conference on Artificial Intelligence* (pp. 21–26). IOS Press. <http://computationalcreativity.net/iccc2014/wp-content/uploads/2013/09/ComputationalCreativity.pdf> [in English].
- Farley, K. (2007). Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation (review). *Theatre Journal*, 59(4), 690–691. <https://dx.doi.org/10.1353/tj.2008.0003> [in English].
- Frackiewicz, M., Palus, H., & Prandzioch, D. (2023). Superpixel-Based PSO Algorithms for Color Image Quantization. *Sensors*, 23(3), 1108. <https://doi.org/10.3390/s23031108> [in English].
- Hlybovets, M. M., & Oletskyi, O. V. (2002). *Shtuchnyi intelekt* [Artificial Intelligence]. National University of Kyiv-Mohyla Academy. https://pdf.lib.vntu.edu.ua/books/2020/Glybovec_2002_366.pdf [in Ukrainian].
- Janjanam, L., Saha, S. K., Kar, R., & Mandal, D. (2022). Wiener model-based system identification using moth flame optimised Kalman filter algorithm. *Signal, Image and Video Processing*, 16, 1425–1433. <https://doi.org/10.1007/s11760-021-02096-w> [in English].
- Jorge, A. M., Campos, R., Jatowt, A., & Aizawa, A. (Eds.). (2021, January 7–8). *AI4Narratives 2020 Workshop on Artificial Intelligence for Narratives*. Creative Commons License. CEUR Workshop Proceedings. <https://ceur-ws.org/Vol-2794/> [in English].
- Karaarslan, E., & Aydin, O. (2024). *Generate Impressive Videos with Text Instructions: A Review of OpenAI Sora, Stable Diffusion, Lumiere and Comparable Models*. TechRxiv. <https://doi.org/10.36227/techrxiv.170862194.43871446/v1> [in English].
- Kolomiets, D., & Babchuk, Yu. (2024, October 10). Vykorystannia shtuchnoho intelektu dlia intehratsii tekhnolohii i mystetstva [Using artificial intelligence to integrate technology and art]. In *Aktualni problemy profesiinoi ta tekhnolohichnoi osvity: dosvid ta perspektyvy* [Current problems of professional and technological education: experience and prospects] [Conference proceedings] (pp. 150–152). Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University [in Ukrainian].
- Liu, Y. (2021). Film and TV Animation Production Based on Artificial Intelligence AlphaGd. *Mobile Information Systems*, 2021(6), 1–8. <https://doi.org/10.1155/2021/1104248> [in English].
- Moses, G. (2023, June 13). *AI and Theatre: Playwriting, Stage Design, and Ticketing*. Arts Management & Technology Laboratory. <https://amt-lab.org/blog/2023/5/artificial-intelligence-amp-theatre-making-past-present-and-future> [in English].
- news24desk. (Ed.). (2024, June 8). *China's 'Sora Killer' AI Text-To-Video Tool Stuns Global Audiences*. News24. <https://news24online.com/trending/chinas-sora-killer-ai-text-to-video-tool-stuns-global-audiences/281610/> [in English].
- Pearce, M., Wiggins, G. A., & Meredith, D. (2001). Motivations and Methodologies for Automation of the Compositional Process. *Musicae Scientiae*, 6(2), 119–147 [in English].
- Penrose, R. (2016). *The Emperor's New Mind: Concerning Computers, Minds, and the Laws of Physics*. Oxford University Press [in English].

- Raj, A. (2024, January 17). *AI in film industry: The world's first feature-length AI-generated film*. TechWire Asia. <https://techwireasia.com/01/2024/ai-in-the-film-industry/> [in English].
- Robb, A. (2023, August 16). *AI and Playwrighting: What is the Future?* StageLync. <https://stagelync.com/news/ai-and-playwrighting-what-is-the-future> [in English].
- Sabir, A. (2025, February 5). *What is Google Veo? How to Use Google Veo*. Fliki. <https://fliki.ai/blog/google-veo> [in English].
- Sahota, N. (2024, March 8). *The AI Takeover in Cinema: How Movie Studios Use Artificial Intelligence*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/neilsahota/2024/03/08/the-ai-takeover-in-cinema-how-movie-studios-use-artificial-intelligence/?sh=2d36f1934a3f> [in English].
- Singh, P. (2024, May 3). *OpenAI Sora: World's First Commissioned Music Video by Sora*. Analytics Vidhya. <https://www.analyticsvidhya.com/blog/2024/05/openai-sora-worlds-first-commissioned-music-video-by-ai/> [in English].
- Sun, P. (2024). *A Study of Artificial Intelligence in the Production of Film*. SHS Web of Conferences, 183, 03004. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418303004> [in English].
- Tech Desk. (2023, November 27). *Runway Gen-2 AI model can quickly turn any picture into video in seconds*. The Indian Express. <https://indianexpress.com/article/technology/artificial-intelligence/runway-gen-2-video-generation-ai-model-features-9044036/> [in English].
- Trach, Yu. V. (2021). *Tsyfrovі tekhnolohii u kulturi suchasnoho suspilstva: tendentsii i perspektivy* [Digital technologies in the culture of modern society: trends and prospects] [Abstract of DSc Dissertation, Kyiv National University of Culture and Arts] [in Ukrainian].
- Volynets, V. (2023). *Vplyv shtuchnoho intelektu na suchasne mystetstvo: mozhlyvosti ta vyklyky* [The Impact of Artificial Intelligence on Contemporary Art: Opportunities and Challenges]. *Digital Platform: Information Technologies in Sociocultural Sphere*, 6(1), 21–31. <https://doi.org/10.31866/2617-796X.6.1.2023.283933> [in Ukrainian].
- Wang, J. (2023). *Revisiting the Cinematography of Black Mirror: Bandersnatch: Problems and the Future of Interactive Movies*. *Communications in Humanities Research*, 21, 66–71. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/21/20231417> [in English].

Надійшла: 19.06.2025; Прийнято: 24.06.2025;
Статтю вперше опубліковано онлайн: 25.07.2025

**POTENTIAL OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE
IN THE GENERATION OF STORYTELLING FOR
PERFORMATIVE SPECTACLES AND SCREEN WORKS****Tetiana Sovhyra***Doctor of Science (Cultural Studies), Associate Professor;
e-mail: STIsovgyra@gmail.com; ORCID: 0000-0002-7023-5361
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine***Abstract**

The purpose of the research is to identify, analyse, and systematise existing experiences in the successful application of artificial intelligence in the performing arts and to analyse the process's relevant advantages and limitations. In accordance with the defined purpose, it is planned to solve the following interrelated tasks: to formulate the basic conceptual and categorical apparatus on this subject; to determine the functional component of the activity of mechanised organisms (robots) in terms of their possible application in entertainment events; to track and summarise the experience of implementing AI in storytelling practices and creative content creation. Integrating artificial intelligence into performing arts has shown significant prospects for increasing creativity, efficiency, and narrative possibilities. The film industry is on the verge of a revolutionary transformation, as artificial intelligence (AI) models such as Sora, Veo, Runway Gen-2, Kling AI and similar tools provide opportunities for rapid video generation. This article assesses the current level of AI use in film production, focusing on prospects such as workflow computation and the implementation of algorithmic creativity.

The research methodology is based on a comprehensive approach and relies on a combination of several methods: analytical – for reviewing historical, philosophical, technical and art history literature on the outlined issues; theoretical and conceptual method, which contributed to the conceptualisation of the conceptual and terminological system of the research and the identification of the peculiarities of AI integration into cultural and artistic practices; comparative and typological method – for the typification of the process in the review of algorithmic creativity practices. **The scientific novelty** of the work lies in the fact that, for the first time, the specifics of the use of digital technologies, in particular artificial intelligence, in the process of creating a performative spectacle are considered. **Conclusions.** AI is changing how storytelling and creative content are created by reducing costs, customising content, and assessing audience preferences, contributing to more targeted and compelling storytelling. Implementing AI models (Sora, Veo, Runway Gen-2, Kling AI) reduces costs by reducing manual labour and optimising operations, including video editing, CGI rendering, and colour correction, significantly reducing production costs. Although AI has made significant progress in creating scenarios, it remains clear that most successful works rely on human life experience and creativity. This resonates deeply with the audience, offering authenticity and originality. Therefore, the importance of human intervention is undeniable. However, the ability of artificial intelligence to analyse vast amounts of data and generate content based on patterns and structures has its advantages, increasing efficiency and potentially expanding the possibilities of storytelling.

Keywords: artificial intelligence; performing arts; cinema; algorithmic art; postmodernism