

## ЕФЕКТ «ТИМЧАСОВОЇ ІМЕРСИВНОСТІ» В КОНТЕКСТІ ПРОЯВІВ ТЕМПОРАЛЬНОСТІ ТРАНСМЕДІЙНИХ ПРАКТИК СУЧАСНОЇ АУДІОВІЗУАЛЬНОЇ СФЕРИ

**З. І. Алфьорова**

Харківська державна академія дизайну та мистецтв, м. Харків,  
Україна  
al055@ukr.net

**І. Б. Первишева**

Національна суспільна телерадіокомпанія України, м. Харків,  
Україна  
iryana.pervysheva@gmail.com

**Z. Alforova**

Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine  
<https://orcid.org/0000-0003-4698-9785>

**I. Pervysheva**

National Public Television and Radio Broadcasting Company of  
Ukraine, Kharkiv, Ukraine  
<https://orcid.org/0009-0008-6785-0487>

**З. І. Алфьорова, І. Б. Первишева. Ефект «тимчасової імерсивності» в контексті проявів темпоральності трансмедійних практик сучасної аудіовізуальної сфери**

У статті вперше запропоновано системне осмислення ефекту «тимчасової імерсивності» (ТІ-ефекту), чие виникнення свідчить про онтологічну турбулентність трансмедійних практик сучасної аудіовізуальної сфери. Означено, що ефект «тимчасової імерсивності» в трансмедійних практиках формується як серія подієвих піків, прив'язаних до окремих темпоральних вузлів наративу; ця темпоральність є процесуальною і реляційною; поява ефекту «тимчасової імерсивності» полягає в його принциповій нестабільності. Виявлено, яким чином зазначений ефект впливає на темпоральний досвід суб'єктів сучасної аудіовізуальної сфери. Осмислено взаємозв'язки між темпоральністю та ефектом «тимчасової імерсивності» в контексті сучасних трансмедійних практик.

**Ключові слова:** сучасна аудіовізуальна сфера, трансмедійні практики, темпоральність, ефект «тимчасової імерсивності».

**Z. Alforova, I. Pervysheva. The effect of “temporal immersiveness” in the context of manifestations of temporality of transmedia practices of the modern audiovisual sphere**

**The purpose of the article** is to determine the features of the manifestations of the effect of “temporal immersiveness” in the context of the temporality of transmedia practices in the modern audiovisual sphere.

**The methodology.** The article uses the so-called “integral methodology”, based on three main methodological blocks, which allow us to approach the analysis of the problem of the effect of “temporal immersiveness” in the context of manifestations of the temporality of transmedia practices.

**The study is based** on H. Bergson's ideas of temporal experience, on transmedia and postclassical narratology, the ideas of G. Jenkins, M.-L. Ryan and J.-N. Thon and media theory of digital culture and post-cinema, represented by the works of L. Manovich, C. A. Scolari, and F. Casetti.

**The results.** 1. It has been established that the effect of “temporal immersiveness” in transmedia practices is formed not as a continuous state, but as a series of event peaks tied to individual temporal nodes of the narrative; 2. The temporality of transmedia practices is procedural and relational in nature; 3. The creation of the effect of “temporal immersiveness” lies in its fundamental instability. It has been revealed how this effect affects the temporal experience of subjects of the modern audiovisual sphere; how different forms of subject involvement in the context of transmedia affect the formation of the effect of “temporal immersiveness”.

**The scientific novelty of the research.** A systematic understanding of the effect of “temporal immersiveness” is proposed, the formation of which testifies to the ontological turbulence of transmedia practices in the modern audiovisual sphere.

**The practical significance of the research.** The results of the research can be used in the analysis of modern audiovisual projects, the development of scenarios for transmedia history, as well as in educational programs in media arts, cinematography and the humanities.

**Keywords:** modern audiovisual sphere, transmedia practices, temporality, the effect of “temporal immersiveness”.

**Постановка проблеми.** Аудіовізуальні практики ХХІ ст. дедалі частіше відходять від лінійної, гомогенної моделі наративного часу, пропонуючи глядачеві досвід залученого «перебування» всередині темпоральної структури

твору. Це зумовлено як розвитком нових технологій (інтерактивні медіа, VR / AR, стрімінгові платформи), так і зміною антропологічних моделей уваги, пам'яті та тривалості, що робить дослідження механізмів «тимчасової імерсивності» (ТІ) важливим завданням сучасного мистецтвознавства та медіатеорії. Отже, проблема виникнення ТІ-ефекту в сучасній аудіовізуальній сфері є актуальною у зв'язку з глибокими трансформаціями способів сприйняття екранного часу в умовах цифрової культури.

Зрештою, актуальність дослідження цієї проблеми зумовлена її значенням для аналізу сучасних медіапрактик у ширшому культурному та соціальному контексті. ТІ-ефект постає не лише естетичною категорією, але й показником змін у культурних моделях переживання часу, що робить його осмислення необхідним для сучасної теорії аудіовізуального мистецтва.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У науковому дискурсі поняття ТІ-ефекту не фігурує як раз і назавжди зафіксований термін у вигляді однієї канонічної дефініції. Воно формується поступово, на перетині наратології, медіатеорії та досліджень імерсивного досвіду, починаючи з кінця 1990-х — початку 2000-х рр. Одним із ключових теоретичних джерел, у якому з'являється посилання на це явище, є книга «Гамлет на Голодоку», у якій автор розглядає імерсію як психологічний стан «перебування всередині» вигаданого світу (Murray, 1997). Хоча Дж. Мюррей не використовує поняття «тимчасова імерсивність» буквально, вона наголошує на поглинанні глядача процесуальністю подій, що розгортаються в часі та потребують безперервної уваги. Подальшу концептуалізацію часу як ключового виміру імерсивності здійснює книга М.-Л. Раян зі співавторами «Наратив як віртуальна реальність», у якій вводиться ідея наративного занурення як когнітивного стану, що підтримується *тимчасовою послідовністю*, ритмом і тривалістю досвіду суб'єкта сприйняття (Ryan et al., 2001).

Безпосереднє зближення осмислення явища імерсивності у взаємодії з модусами часу відбувається в працях, присвячених присутності та афективному переживанню «теперішнього моменту». У цьому контексті важливою є книга

«Виробництво Присутності», у якій описуються естетичні стани інтенсивної присутності як миттєві, нестабільні й такі, що не піддаються тривалому утриманню (Gumbrecht, 2004). Саме тут закладається підґрунтя для розуміння ефекту «тимчасової імерсивності» як події в часі, а не як сталого режиму сприйняття. У подальших медіадослідженнях 2010-х рр. (зокрема в контексті VR, інтерактивного кіно та серіальних наративів) поняття «темпоральна імерсія» (“temporal immersion”) починає використовуватися для позначення *короткочасного збігу уваги, афекту й темпоральної структури медіатексту*.

Поняття «тимчасової імерсивності» (ТІ) як окремий термін не завжди фіксується безпосередньо, однак немало дослідників трансмедійності, цифрових наративів і медіатеорії аналізують близькі явища — темпоральну залученість, розширену тривалість наративу, серіальну континуальність й ефекти занурення в часі. Тут доречно згадати новаторські роботи Л. Мановича (Manovich, 2001), який аналізував роль програмного забезпечення у формуванні медіакультури та виявив, що програмне забезпечення зводиться до ключового чинника перетворення сучасних медіа й способу отримання студентського, художнього та професійного досвіду (Manovich, 2013). Пізніше, у 2020 р., науковець сформулював концепцію культурної аналітики як методології для вивчення цифрової культури та аналізу великих масивів культурних даних за допомогою візуалізації, алгоритмів і комп'ютерних методів, яка нині допомагає зрозуміти сучасні трансформації цифрової культури (Manovich, 2020).

Щодо досліджень різних аспектів трансмедійності, то тут слід назвати ідеї Г. Дженкінса, М.-Л. Раян, Я.-Н. Тона та інших. Так, Г. Дженкінс у розвідці «Культура конвергенції» (Jenkins, 2006) розглядає явище розширеної наративної картини всесвіту, що функціонує в множинних медіа-аплатформах. Його концепція «розподіленого наративу» опосередковано стосується «тимчасової імерсивності», адже глядач / користувач перебуває в тривалому процесі занурення, який розгортається в часі та між медіа. М.-Л. Раян зі співавторами досліджує цифрову наратологію, інтерактивні наративи та імерсивність у нових медіа. У цих працях аналізуються темпоральна

організація інтерактивного досвіду та механізми занурення, виникнення яких зумовлюють нелінійна структура й можливість навігації (Ryan et al., 2001). Так, у розвідці «Наратив як віртуальна реальність 2: Переосмислення занурення та інтерактивності в літературі та електронних медіа» (Ryan, 2015) йдеться про занурення та інтерактивність у наративних медіа, де фрагментарно розглядаються ефекти просторової і «тимчасової імерсивності» у цифрових текстах та медіа. Дослідниця також звертається до проблеми взаємозв'язку наративу, простору та часу в медіальних текстах, що є важливим для аналізу ТІ в транслійних структурах (Ryan, 2016).

К. А. Сколарі є автором концепції «трансмедійних світів» (Scolari, 2013). У співавторстві з П. Бертетті та М. Фріменом, К. А. Сколарі розглядає історичні випадки трансмедійності й наративні світи поза межами цифрової епохи (Scolari et al., 2014). Я.-Н. Тон у межах досліджень ігрових стратегій (game studies) аналізує темпоральність у відеоіграх, інтерактивність та перформативність наративу. Його праці допомагають зрозуміти, як інтерактивна структура формує досвід перебування в часовому середовищі медіатексту. Науковець виконує фундаментальний аналіз трансмедійної наратології як методології для опису наративних структур, що переходять між різними медіа (фільм, комікси, відеоігри тощо) (Thon, 2016). Ф. Казетті розглядає трансформації глядацького досвіду в посткінематографічну епоху та вводить поняття «переміщене кіно» в значенні кінематографу майбутнього (Casetti, 2015). У контексті «переміщеного кіно» він аналізує нові режими сприйняття, що репрезентують іншу темпоральну організацію занурення.

Відомі дослідження К. Б. Гарві (Harvey, 2014), Т. Дауда, М. Нідермана та Дж. Штайффа (Dowd et al., 2016), Дж. Х. Мюррей (Murphy, 2017), К. МакЕрлін (McErlean, 2018) та інших звертають увагу на різні аспекти трансмедійності як певного результату трансформації цифрової культури в першій третині ХХІ ст.

Можна констатувати, що хоча сам термін «тимчасова імерсивність» не завжди формалізований у наведених працях, зазначені дослідники розробляють теоретичні підходи до аналізу темпорального занурення, серіальності, інтерактивності та

трансмедійного розгортання наративу — явищ, що становлять концептуальну основу цього ефекту в сучасній аудіовізуальній сфері.

**Мета статті** — визначити особливості проявів ТІ-ефекту в контексті темпоральності трансмедійних практик у сучасній аудіовізуальній сфері.

Об'єктом дослідження є аудіовізуальні проекти (фільми, серіали, інтерактивні проекти). Предметом — особливості проявів ефекту «тимчасової імерсивності» в контексті темпоральності трансмедійних практик. У статті ставляться завдання: виявити, яким чином зазначений ефект впливає на темпоральний досвід суб'єктів сучасної аудіовізуальної сфери; осмислити взаємозв'язки між темпоральністю та ТІ-ефектом у контексті сучасних трансмедійних практик.

У дослідженні використано т. зв. «інтегральну методологію», що базується на трьох основних методологічних блоках, які дозволяють наблизитись до аналізу проблеми ТІ-ефекту в контексті проявів темпоральності трансмедійних практик. Перший методологічний блок ґрунтується на ідеї темпорального досвіду А. Бергсона, а саме кількох його працях, написаних ще на початку ХХ ст. (Bergson, 1910; Bergson, 1911a; Bergson, 1911b). Так, розвідка науковця, у якій вводиться концепція *durée* — якісно пережитий час як протиставлення його механічно вимірюваному «часу годинника» — формалізує філософію внутрішнього часу свідомості (Bergson, 1910). Дослідник також аналізує взаємозв'язок пам'яті, тіла й свідомості, розвиваючи ідеї тривалості як цілісного потоку переживань, що не може бути зведений до дискретних моментів. Застосування цих ідей дозволяє аналізувати «тимчасову імерсивність» як форму узгодження екранної або медіальної темпоральності з тривалістю, яка переживається, суб'єкта, особливо в умовах довготривалого трансмедійного залучення (серіали, франшизи, ігрові всесвіти).

Другим ключовим методологічним блоком є трансмедійна та посткласична наратологія, представлена працями М.-Л. Раян та Я.-Н. Тона. У цій перспективі аналіз зосереджується на наративних світах, які формують складні часові конфігурації — розширення, повтори, паралельні лінії, ретроспекції. Методологічно важливою

є ідея трансмедійної наратології як інструменту опису того, як різні медіа синхронізують або, навпаки, розшаровують наративний час, створюючи ефект тривалого імерсивного «перебування» у світі історії.

Третій методологічний блок становить медіатеорія цифрової культури та посткінематографу, представлена дослідженнями Л. Мановича, К. А. Сколарі та Ф. Казетті. У межах цього підходу темпоральність розглядається як продукт різних програмних, платформних і культурних логік. Методологічно це дозволяє аналізувати ТІ-ефект як наслідок взаємодії наративу, технології та культурної практики споживання, що є визначальним саме для трансмедійних форм сучасного аудіовізуального мистецтва. Отже, інтегральна методологія, що застосовується, котра поєднує аналіз «часу, який переживається», трансмедійну наратологію та критичну медіатеорію, дозволяє комплексно осмислити ТІ-ефект як ключову характеристику сучасних трансмедійних практик і як індикатор глибших трансформацій культурних моделей темпоральності.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** У попередній статті наголошувалась думка щодо того, що «тимчасова імерсивність виникає внаслідок синхронізації когнітивних та перцептивних процесів глядача з внутрішніми ритмами, тривалостями та темпоральними зрушеннями наративу. Таким чином, час перестає бути лише виміром оповіді та стає активним медіатором чуттєвого та смислового досвіду, формуючи в глядача ілюзію перебування всередині медіатексту» (Алфьорова & Первишева, 2025b, с. 59). Сфокусувавшись на лінійних модусах часу (минуле — теперішнє — майбутнє) в попередньому дослідженні, ми тимчасово не розглянули «додаткові» часові модуси.

Так, *циклічний модус часу* теж впливає на формування ТІ-ефекту в трансмедійних практиках. На нашу думку, ТІ-ефект у циклічній модальності часу формується тоді, коли *наратив організований як замкнений або квазізамкнений часовий контур*, у межах якого події не рухаються до остаточного завершення, а постійно повертаються, варіюються й взаємно віддзеркалюються. Циклічність у такому разі функціонує не лише як сюжетний прийом, а як онтологічна модель

часу, що змінює сам спосіб його переживання. Глядач занурюється в темпоральний режим повторного «переживання теперішнього», де досвід часу набуває тривалого, імерсивного характеру. Показовим прикладом є фільм «День бабака» (“Groundhog Day”, 1993), у якому циклічний час організований як щоденне повернення до одного й того самого моменту. Цикл створює ТІ-ефект завдяки поступовому зміщенню уваги із зовнішніх подій на внутрішню трансформацію персонажа. Для глядача кожне повторення стає не просто дублікатом, а новим шаром часу, що накопичує смисли. Унаслідок цього *час сприймається як тривала екзистенційна ситуація*, а не як послідовність подій, які розгортаються вперед. Складніша форма циклічної модальності реалізована в серіалі «Пітьма» (“Dark”, 2017), у якому часові петлі охоплюють кілька поколінь та історичних періодів. Тут цикл не замикається на одному моменті, а розгортається як система взаємопов’язаних повторів, у яких минуле, теперішнє та майбутнє співіснують одночасно. ТІ-ефект виникає завдяки *необхідності утримувати у свідомості всю циклічну структуру*, а не окремі епізоди. Глядач опиняється всередині «тотального часу», який неможливо пережити миттєво — лише в результаті тривалого залучення та багаторазового повернення. У трансмедійних практиках циклічна модальність часу посилюється завдяки *серіалізації та повторному входженню в нарративний світ*, як це відбувається в «кінематографічному всесвіті Marvel» (Marvel Cinematic Universe). *Хронологічні кола, ретроспективні вставки та постійні повернення до вже відомих подій* викликають відчуття нескінченного теперішнього, у якому глядач перебуває роками. Циклічність тут стає режимом культурного досвіду, у якому ТІ-ефект формується в результаті *довготривалого співіснування з нарративним часом, що постійно самовідтворюється*.

Окрім циклічного, «додатковим» модусом часу в трансмедійних практиках є *реверсний модус*. ТІ-ефект у реверсному модусі часу в трансмедійності — це *розгортання причинно-наслідкових зв’язків у зворотному порядку*; глядач у цьому разі змушений реконструювати логіку подій ретроспективно. Показовим є фільм «Пам’ятай» (“Memento”, 2000) режисера К. Нолана, у

якому зворотна послідовність сцен моделює суб'єктивний досвід героя, а ТІ-ефект виникає у зв'язку з необхідністю когнітивного складання часової мозаїки. У реверсному модусі часу важливим механізмом є явище ретроспективної реконфігурації смислу: кожен новий фрагмент медіатексту змінює інтерпретацію вже побаченого. Таким чином формується динамічне темпоральне напруження, яке змушує глядача постійно переглядати власну рецептивну позицію. Подібна стратегія реалізована у фільмі «Незворотний» (“Irréversible”, 2002) режисера Г. Ное, де зворотний порядок подій створює ефект наростаючого трагічного знання: ТІ-ефект виникає в результаті посиленого усвідомлення невідворотності вже продемонстрованого наслідку.

У сучасній аудіовізуальній сфері реверсний модус часу часто поєднується з *полічасовими структурами та монтажними експериментами*. У фільмі «Тенет» (“Tenet”, 2020) режисера К. Нолана реверсність набуває не лише наративного, а й фізичного виміру: *екранний час «інвертується» всередині кадру, що створює подвійний темпоральний режим співіснування прямого і зворотного руху*. ТІ тут формується як ефект перебування в нестабільному часовому полі, у якому глядач переживає одночасність протилежних векторів часу.

В умовах трансмедійності реверсний модус часу може розгортатися не лише в межах окремого твору, а й у *різних платформах, що подають події з різних хронологічних позицій*. Наприклад, у серіалі «Світ Дикого Заходу» (“Westworld”, 2016) складна структура часових ліній змушує глядача ретроспективно впорядковувати сюжетні пласти, а додаткові цифрові матеріали й фанатські реконструкції посилюють ефект залучення аудиторії в спектр тривалого сприйняття. У такому випадку ТІ-ефект виникає як результат *активної темпоральної навігації*, коли реверсність часу перетворюється на інструмент когнітивного та емоційного занурення в аудіовізуальний медіатекст.

Окрім зазначених модусів часу, слід звернути увагу на модуси *розтягнутого, фрагментованого та повторюваного часу*, оскільки ТІ-ефект суттєво трансформує темпоральний досвід

суб'єктів сучасної аудіовізуальної сфери, змінюючи спосіб переживання від тривалості, послідовності та ритму медіаспоживання.

ТІ-ефект, пов'язаний із формуванням досвіду *розтягнутого часу* — такого способу переживання темпоральності, за якого суб'єкт втрачає чітке відчуття хронологічної послідовності, тривалості та меж між окремими часовими відрізкамі — виникає завдяки *поєднанню серіалізованої нарації, нелінійної драматургії та постійної доступності контенту, що переводить час із вимірюваної величини в явище переживання*. Це підтверджує думку М.-Л. Райян, згідно з якою «поєднання інтерактивності та занурення досягається в нашому відношенні до життєвого світу, але життя не є оповіддю, хоча воно може бути золотою жилою оповідних матеріалів, коли ми дивимося на нього ретроспективно» (Ryan, 2015, р. 4). Науковець була впевнена в тому, що імерсивність виникає не автоматично, а в результаті активної когнітивної і емоційної залученості глядача до світу цифрового середовища — тобто через процес, у якому реципієнт моделював «світ» твору у своїй уяві і тим самим ставав складовою віртуального наративу.

Одним із ключових механізмів розтягнутого часу є *серіалізована трансмедійна експансія*, відповідно до якої наратив не має завершеного фіналу, а постійно розгалужується між різними медіаплатформами. У межах франшизи «Матриця» (“The Matrix”, 1999–2003 та фільм 2021 р., 2021 р.) кінофільми, анімаційні проекти, відеоігри та комікси створюють ефект «тривалого теперішнього», у якому глядач перебуває між актами перегляду, очікування та доповнення знання світу. Час сприйняття розтягується завдяки не лише тривалості споживання контенту, але й *когнітивній роботі з наративними лакунами*, які стимулюють повторне повернення до матеріалу.

Інший тип розтягнутого часу формується завдяки *інтенсивним практикам залучення та повторного перегляду*, що характерні для стрімінгових платформ. Наприклад, у згаданому вище серіалі «Світ Дикого Заходу» складна багатшарова структура часу (паралельні хронології, часові зсуви, ретроспективні петлі) змушує

глядача переглядати епізоди повторно, уповільнюючи темп рецепції та подовжуючи досвід взаємодії з наративом. У цьому випадку ТІ-ефект виникає не через швидкість споживання, а через *аналітичне «зависання» в наративному часі*, який не збігається з реальним часом перегляду.

Нарешті, у масштабних трансмедійних екосистемах, таких як «кінематографічний всесвіт Marvel», розтягнутий час набуває соціокультурного виміру. Перегляд окремого фільму або серіалу стає включеним у багаторічний цикл очікування, обговорення, фанатських теорій і міжтекстових зв'язків, унаслідок чого темпоральний досвід суб'єкта виходить за межі конкретного акту споживання. ТІ-ефект тут полягає в тому, що користувач живе всередині наративного часу франшизи, синхронізуючи власне біографічне переживання з ритмами медіавиробництва та медіакомунікації.

Щодо модусу *фрагментованого часу*, то ТІ-ефект тут виникає тоді, коли *цілісна хронологія навмисно розщеплюється на дискретні, асинхронні або повторювані часові блоки*. Така фрагментація *руйнує лінійне сприйняття подій і змушує глядача активно реконструювати часові зв'язки між фрагментами*. У результаті темпоральність перестає бути прозорим тлом оповіді й перетворюється на об'єкт когнітивної та перцептивної взаємодії, що посилює занурення суб'єкта в наративний світ.

Одним із характерних прикладів є серіал «Пітьма», у якому *фрагментований час* представлено багаторівневою системою паралельних хронологій, часових петель і подій, що повторюються, у різних історичних періодах. Глядач отримує інформацію не в послідовному порядку, а у вигляді розрізнених темпоральних фрагментів, які накладаються один на одного. Саме необхідність утримувати в пам'яті кілька часових площин одночасно створює ефект тривалого перебування всередині наративного часу, який «розтягується» поза межі окремого епізоду.

Інший тип фрагментації часу пов'язаний із нелінійним монтажем та суб'єктивною темпоральністю персонажів, як у фільмі «Пам'ятай». Події подаються у зворотному хронологічному порядку, розбитому на короткі сегменти, кожен із яких має статус майже автономного

теперішнього. Така структура *позбавляє глядача стабільної часової опори*, занурюючи його у фрагментований досвід часу, аналогічний стану головного героя. ТІ тут формується завдяки постійній дезорієнтації та потребі заново «збирати» часову цілісність із розрізнених фрагментів.

У трансмедійних практиках фрагментований час посилюється розподілом наративу між різними медіа, як це відбувається у всесвіті «Світ Дикого Заходу» (серіал, сайти, додаткові відео, інтерактивні матеріали). Кожен медіаканал пропонує власний часовий фрагмент або перспективу, що не завжди синхронізується з основною лінією сюжету. У результаті користувач перебуває в стані *постійного «темпорально-доосмислення»*, а *досвід часу розтягується між актами перегляду, читання та інтерпретації*.

Таким чином, фрагментований час у сучасній аудіовізуальній сфері фігурує не як побічний ефект складної нарації, а як свідомо сконструйований механізм імерсії. Розриви, повтори, часові петлі та асинхронність створюють ситуацію, у якій суб'єкт не просто спостерігає за подіями, а перебуває всередині темпоральної структури, що потребує активної участі. Саме ця активна реконструкція фрагментованого часу й формує сталий ТІ-ефект.

ТІ-ефект, сформований завдяки *«часу, який повторюється»*, виникає тоді, коли темпоральна структура аудіовізуального твору організована як цикл, петля або серія повторів, що підважують уявлення про лінійний рух подій. Повтор тут функціонує як механізм поступового заглиблення суб'єкта в часову тканину наративу. Завдяки цьому час сприймається не як послідовність, а як середовище, у якому глядач «перебуває», розрізняючи мінімальні відхилення, варіації та зсуви всередині нібито однакових моментів. У згадуваному вище фільмі «День бабака» «час, який повторюється» формує ТІ-ефект поступовим зміщенням уваги глядача з подієвого рівня на рівень мікрорізниць і внутрішніх трансформацій персонажа. Це змушує реципієнта утримувати наратив у стані постійної актуалізації. У результаті виникає переживання «застиглого теперішнього», яке розтягується за межі звичайного хронометричного часу.

У ширшому контексті сучасної аудіовізуальної культури «час, який повторюється» сприяє виникненню і ТІ завдяки *ритуалізації сприйняття* — регулярний перегляд, повторні сеанси, рекурсивні нарративні мотиви. Повтор не скасовує руху, а трансформує його в спіралеподібну модель, де кожне повернення поглиблює досвід часу. Таким чином, ТІ-ефект постає як результат тривалого перебування суб'єкта в циклічній темпоральній структурі, що розмиває межі між окремими моментами та перетворює час на «простір, який переживається».

Отже, наведені приклади свідчать, що врізноманітнення часових модусів у межах конкретної трансмедійної практики в сучасній аудіовізуальній сфері впливають на створення різних ТІ-ефектів, розвиваючи взаємозв'язки між цифровою культурою та культурою сприйняття аудіовізуальних творів.

У культурному вимірі ТІ-ефект змінює звичні ритми повсякденного життя суб'єкта. Час споживання аудіовізуального контенту втрачає чітку межу між «дозвіллям» і «буденністю», а імерсивні практики формують відчуття постійної присутності медіанаративу в життєвому часі суб'єкта.

У контексті трансмедійних практик ТІ сприяє формуванню довготривалої ідентифікації з нарративними світами, що змінює саму структуру суб'єктності. У результаті темпоральний досвід набуває ознак співпережитої тривалості, де аудіовізуальний нарратив стає складовою біографічного часу людини, впливаючи на її пам'ять, очікування та культурну самоідентифікацію.

Які ж взаємозв'язки складаються між темпоральністю та ТІ-ефектом у контексті сучасних трансмедійних практик?

Першим типом взаємозв'язку є *перцептивний*, у межах якого ТІ постає як ефект синхронізації медіального часу з внутрішнім часом свідомості. Трансмедійні нарративи, розгорнуті в тривалому часовому вимірі, активують механізми пам'яті та очікування, завдяки чому теперішній момент сприйняття насичується минулим досвідом і майбутніми проєкціями, створюючи сталий ефект тимчасового занурення.

Другий тип взаємозв'язку можна визначити як *нарративно-серіальний*. У трансмедійних

практиках серіальність функціонує не лише як спосіб організації сюжету, а і як темпоральна стратегія залучення, що розтягує нарратив у часі. ТІ в цьому випадку виникає завдяки повторюваності, паузам і очікуванню, які структурують досвід глядача в довготривалій перспективі.

Третій тип взаємозв'язку — *інтерактивно-темпоральний*, характерний для цифрових і гібридних медіа. Інтерактивність змінює класичну модель нарративного часу, оскільки суб'єкт отримує можливість впливати на послідовність і тривалість подій. Це посилює ТІ-ефект, оскільки час сприймається як прожитий, а не просто відтворений.

Четвертий тип взаємозв'язку — *культурно-серіальний*, пов'язаний із довготривалим існуванням трансмедійних світів у культурному просторі. У цьому випадку темпоральність виходить за межі окремого тексту й накладається на біографічний час суб'єкта, а ТІ стає формою тривалого культурного співіснування з медіанаративом.

П'ятий тип можна охарактеризувати як *алгоритмічно-платформний*, зумовлений логікою цифрових середовищ. Алгоритмічні рекомендації, архівний доступ і повторне споживання контенту створюють режим постійної присутності нарративу в часі, що підтримує ТІ-ефект завдяки не новизні, а безперервній актуалізації минулого.

Шостий тип взаємозв'язку — *учасницько-перформативний*, характерний для фан-культур і спільнот, які гуртуються навколо трансмедійних проєктів. ТІ в цьому випадку набуває ознак відкритої тривалості, у якій час переживається як процес без завершення.

Нарешті, сьомий тип взаємозв'язку — *посткінематографічний*, пов'язаний із трансформацією самого статусу аудіовізуального досвіду. У цьому контексті ТІ постає як ефект розмивання меж між медіальним і життєвим часом, де трансмедійні практики формують нові, гібридні режими темпорального досвіду.

Фактично в сучасних трансмедійних практиках взаємозв'язок між темпоральністю та ТІ-ефектом формується як складна система взаємодії нарративних, перцептивних і медіально-технологічних чинників. Темпоральність тут

перестає бути лише формальною характеристикою структури твору й набуває статусу категорії досвіду, що безпосередньо впливає на інтенсивність та тривалість залучення суб'єкта. Унаслідок цього імерсивність проявляється не стільки через просторове занурення, скільки через *переживання часу як безперервного, розширеного та співвіднесеного з життєвим ритмом аудиторії*.

**Висновки.** У статті вперше запропоновано системне осмислення ТІ-ефекту, чіє утворення свідчить про онтологічну турбулентність трансмедійних практик сучасної аудіовізуальної сфери.

Також визначено, що, по-перше, ТІ-ефект у трансмедійних практиках формується *не як безперервний стан, а як серія подієвих піків, прив'язаних до окремих темпоральних вузлів наративу*. Розподіл історії між різними медіаплатформами (серіали, інтерактивні формати, цифрові доповнення) руйнує лінійну часову цілісність і водночас посилює залучення реципієнта, змушуючи його синхронізувати власний час сприйняття з фрагментованою часовою логікою наративу.

По-друге, *темпоральність трансмедійних практик є процесуальною і реляційною*, а отже,

створення ТІ-ефекту *залежить від активної участі глядача*. ТІ виникає в моменті, коли реципієнт не лише споживає контент, а й співвідносить різні часові режими — внутрішній час оповіді, реальний час власного досвіду та часові інтервали між медіаплатформами. У цьому сенсі імерсія підтримується не самою структурою тексту, а динамікою його актуалізації в часі.

По-третє, створення ТІ-ефекту полягає *в його принциповій нестабільності*. У трансмедійних аудіовізуальних практиках будь-яке порушення темпоральної узгодженості — надмірна повторюваність, затягнуті паузи або надлишкова рефлексивність — знижує інтенсивність занурення. Відтак, ТІ постає не як гарантований результат трансмедійної побудови, а як *крихкий ефект, що виникає лише за умови точного балансування між ритмом, тривалістю та часовими очікуваннями аудиторії*.

**Перспективи зазначеного дослідження** полягають у продовженні аналізу трансмедійних практик сучасної аудіовізуальної сфери.

### Список посилань

- Алфьорова, З. І., & Первишева, І. Б. (2025a). Трансмедійність в сучасних креативних індустріях: основні аспекти формування. *Культура України*, (90), 79–89. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.09>
- Алфьорова, З. І., & Первишева, І. Б. (2025b). Часові модули в аудіовізуальних проєктах у контексті трансмедійності. *Культура України*, (91), 54–61. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.091.06>
- Bergson, H. (1910). *Time and free will: An Essay on the immediate data of consciousness*. George Allen & Company.
- Bergson, H. (1911a). *Matter and memory*. George Allen & Unwin / Macmillan & Co.
- Bergson, H. (1911b). *Creative Evolution* (A. Mitchell, Trans.). Henry Holt and Company.
- Casetti, F. (2015). *The Lumière galaxy: Seven key words for the cinema to come*. Columbia University Press.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). University of Minnesota Press.
- Dowd, T., Niederman, M., Fry, M., & Steiff, J. (2016). *Storytelling across worlds: Transmedia for creatives and producers*. Routledge.
- Gambarato, R. R., & Alzamora, G. C., & Tárca, L. (2020). *Theory, development, and strategy in transmedia storytelling* (1st ed.). Routledge.
- Gumbrecht, H. U. (2004). *Production of presence: What meaning cannot convey*. Stanford University Press.
- Harvey, C. B. (2014). A taxonomy of transmedia storytelling. In M.-L. Ryan, & J.-N. Thon (Eds.), *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology* (pp. 278–294). University of Nebraska Press.
- Heidegger, M. (2010). *Being and time* (J. Stambaugh, Trans.). State University of New York Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Long, G. A. (2007). *Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* [Master Thesis, Massachusetts Institute of Technology]. Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781472544988>
- Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. The MIT Press.

- McErlean, K. (2018). *Interactive narratives and transmedia storytelling*. Routledge.
- McTaggart, J. E. (1908). The unreality of time. *Mind*, 17(68), 457–474.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (Updated ed.). The MIT Press. (Original work published 1997).
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as virtual reality II: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. The Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2016). *Narrating space / spatializing narrative: Where narrative theory and geography meet*. The Ohio State University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2t46rcp>
- Ryan, M.-L., Foote, K., & Azaryahu, M. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. The Johns Hopkins University Press.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia*. Deusto.
- Scolari, C. A., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137434371>
- Thon, J.-N. (2016). *Transmedial narratology and contemporary media culture*. University of Nebraska Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1d8h8vn>

### References

- Alforova, Z. I., & Pervysheva, I. B. (2025a). Transmediality in contemporary creative industries: key aspects of formation. *Culture of Ukraine*, (90), 79–89. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.09>. [In Ukrainian].
- Alforova, Z. I., & Pervysheva, I. B. (2025b). Time modes in audiovisual projects in the context of transmediality. *Culture of Ukraine*, (91), 54–61. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.091.06>. [In Ukrainian].
- Bergson, H. (1910). *Time and free will: An Essay on the immediate data of consciousness*. George Allen & Company. [In English].
- Bergson, H. (1911a). *Matter and memory*. George Allen & Unwin / Macmillan & Co. [In English].
- Bergson, H. (1911b). *Creative Evolution* (A. Mitchell, Trans.). Henry Holt and Company. [In English].
- Casetti, F. (2015). *The Lumière galaxy: Seven key words for the cinema to come*. Columbia University Press. [In English].
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson and R. Galeta, Trans.). *University of Minnesota Press*. [In English].
- Dowd, T., Niederman, M., Fry, M., & Steiff, J. (2016). *Storytelling across worlds: Transmedia for creatives and producers*. Routledge. [In English].
- Gambarato, R. R., & Alzamora, G. C., & Tárca, L. (2020). *Theory, development, and strategy in transmedia storytelling* (1st ed.). Routledge. [In English].
- Gumbrecht, H. U. (2004). *Production of presence: What meaning cannot convey*. Stanford University Press. [In English].
- Harvey, C. B. (2014). A taxonomy of transmedia storytelling. In M.-L. Ryan & J.-N. Thon (Eds.), *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology* (pp. 278–294). University of Nebraska Press. [In English].
- Heidegger, M. (2010). *Being and time* (J. Stambaugh, Trans.). State University of New York Press. [In English].
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press. [In English].
- Long, G. A. (2007). *Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* [Master Thesis, Massachusetts Institute of Technology]. Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA. [In English].
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press. [In English].
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781472544988>. [In English].
- Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. The MIT Press. [In English].
- McErlean, K. (2018). *Interactive narratives and transmedia storytelling*. Routledge. [In English].
- McTaggart, J. E. (1908). The unreality of time. *Mind*, 17(68), 457–474. [In English].
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (Updated ed.). The MIT Press. (Original work published 1997). [In English].
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as virtual reality II: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. The Johns Hopkins University Press. [In English].
- Ryan, M.-L. (2016). *Narrating space / spatializing narrative: Where narrative theory and geography meet*. The Ohio State University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2t46rcp>. [In English].

- Ryan, M.-L., Foote, K., & Azaryahu, M. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. The Johns Hopkins University Press. [In English].
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia*. Deusto. [In Spanish].
- Scolari, C. A., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137434371>. [In English].
- Thon, J.-N. (2016). *Transmedial narratology and contemporary media culture*. University of Nebraska Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1d8h8vn>. [In English].

Отримано: 09.12.2025

Прийнято до друку: 12.01.2026

Опубліковано: 23.03.2026

---

**З. І. Алфорова**

завідувачка кафедри методологій крос-культурних практик, доктор мистецтвознавства, професор, Харківська державна академія дизайну та мистецтв, м. Харків, Україна

**І. Б. Первишева**

продюсер, Національна суспільна телерадіокомпанія України, м. Харків, Україна

---

**Z. Alforova**

Head of the Department of Cross-Cultural Practices Methodologies, Doctor of Art History, Professor, Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine

**I. Pervysheva**

producer, National Public Television and Radio Broadcasting Company of Ukraine, Kharkiv, Ukraine