УДК 792.82(477)»195/199»
DOI 10.32461/2226-3209.1.2026.356320

Цитування:
Майборода Н. В. Персонажі інфернального світу в західній кіноіндустрії та особливості їх втілення засобами каскадерського мистецтва. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2026. № 1. С. 385–390.

Mayboroda N. (2026). Characters of Infernal World in Western Film Industry and Features of their Embodiment by Means of Stunt Art. National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal, 1, 385–390 [in Ukrainian].

Майборода Назар Володимирович,
старший викладач кафедри хореографії
та сценічної пластики
Київського національного університету
театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого
https://orcid.org/0000-0001-6962-7424
nazar.maiboroda@gmail.com

ПЕРСОНАЖІ ІНФЕРНАЛЬНОГО СВІТУ В ЗАХІДНІЙ КІНОІНДУСТРІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ ЇХ ВТІЛЕННЯ ЗАСОБАМИ КАСКАДЕРСЬКОГО МИСТЕЦТВА

Мета статті – виявити особливості каскадерського мистецтва у створенні персонажів інфернального світу в сучасній кінопродукції. **Методологія дослідження.** Застосовано метод теоретичного аналізу, метод аналізу та синтезу, метод історико-культурологічного аналізу, метод компаративного аналізу, типологічний метод, системний метод тощо. **Наукова новизна.** Досліджено проблематику звернення до персонажів інфернального світу в західній кіноіндустрії; проаналізовано особливості каскадерського мистецтва у трюкових сценах з інфернальними персонажами на прикладі вампірів та мумій у фільмах жанру хорор та екшн-хорор; на основі компаративного аналізу виявлено трансформацію підходів до постановок трюкових сцен у малобюджетних хоррах категорії В та легендарних екшн-франшизах, а також основні тенденції каскадерського мистецтва у фільмах з інфернальними персонажами в історичній ретроспективі і на сучасному етапі**. Висновки.** Дослідження виявило, що серед основних каскадерських технік у фільмах жанрів хорор та екшн-хорор з персонажами інфернального світу використовується: робота на тросах, яку зазвичай поєднують з практичною акробатикою; бойові мистецтва, зокрема поєднання володіння вогнепальною зброєю та китайськими бойовими мистецтвами ушу (відоме як ґун-фу), складний синтез акробатики та бойової хореографії; класична боротьба та фехтування (ця техніка надає можливість зробити акцент на віці інфернального персонажу, який зазвичай перевищує кілька століть); заміщення комп’ютерної графіки трюками у виконанні професійних конторсіоністів; використання монтажу та практичних ефектів для створення ефекту надшвидкості; піротехнічні трюки із використанням тендітних декорацій, що надає можливість продемонструвати силу удару інфернального персонажу. Основні тенденції розвитку каскадерського мистецтва досліджуваних жанрів тяжіють до: максимальної фізичної автентичності та екстремального реалізму, звернення до аніматроніки, що посилює комунікацію акторів з цифровими моделями; посилення емпатичного впливу на глядача засобами акторської майстерності (через фізичну напругу); використання інноваційних систем страхування (забезпечує необхідні умови для постановки карколомних трюків і виконання трюків актором без дублера) тощо.

Ключові слова: каскадерське мистецтво, кіномистецтво, інфернальні персонажі, хорор, екшн-хорор, трюки.

Mayboroda Nazar, *Senior Lecturer, Chair of Choreography and Stage Plastic, I. Karpenko-Karyi National University of Theatre, Cinema and Television*

Characters of Infernal World in Western Film Industry and Features of their Embodiment by Means of Stunt Art

The purpose of the article is to identify the features of stunt art in the creation of characters of the infernal world in modern film production. **Research methodology.** The method of theoretical analysis, the method of analysis and synthesis, the method of historical and cultural analysis, the method of comparative analysis, the typological method, the system method were applied. **Scientific novelty.** The problem of addressing characters of the infernal world in the Western film industry was studied. The features of stunt art in stunt scenes with infernal characters on the example of vampires and mummies in horror and action-horror films were analysed. Based on comparative analysis, the transformation of approaches to staging stunt scenes in low-budget B-rated horror films and legendary action franchises was revealed, as well as the main trends in stunt art in films with infernal characters in historical retrospective and at the present stage. **Conclusions.** The study revealed that among the main stunt techniques used in horror and action-horror films with characters from the infernal world, the following are used: tightrope walking, which is usually combined

© Майборода Н. В., 2026. CC BY 4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

with practical acrobatics; martial arts, in particular, a combination of firearms and Chinese martial arts wushu (known as gong fu), a complex synthesis of acrobatics and combat choreography; classical wrestling and fencing (this technique makes it possible to emphasise the age of the infernal character, which usually exceeds several centuries); replacement of computer graphics with tricks performed by professional contortionists; the use of montage and practical effects to create the effect of super speed; pyrotechnic tricks using fragile decorations, which makes it possible to demonstrate the force of the blow of the infernal character. The main trends in the development of stunt art of the studied genres tend to: maximum physical authenticity and extreme realism, the use of animatronics, which enhances the communication of actors with digital models; increasing the empathic impact on the viewer by means of acting skills (through physical tension); the use of innovative insurance systems (provides the necessary conditions for staging stunning stunts and performing stunts by an actor without a double).

Keywords: stunt art, cinema, infernal characters, horror, action-horror, stunts.

Актуальність дослідження. Сучасні тенденції американської кіноіндустрії засвідчують нові підходи до фільмів жахів – протягом майже століття розвитку жанру було створено класичні канони, що лишаються надзвичайно популярними і для глядачів XXI ст., проте відповідно до актуальних запитів стилізовані версії традиційних сюжетів передбачають посилення видовищності в створенні персонажів інфернального світу. Особливе значення в цьому контексті відведено спецефектам та трюковим сценам, що актуалізує проблематику дослідження особливостей каскадерського мистецтва в процесі створення персонажів, що належать до потойбічного світу.

Аналіз досліджень та публікацій. Незважаючи на розгалужену практику каскадерського мистецтва в сучасній кіноіндустрії теоретичне осмислення даного аспекту лишається одним із маловивчених. Історіографічний аналіз праць українських науковців дозволяє говорити про окремі публікації, в яких зроблено спробу висвітлити ті чи інші питання, пов'язані з постановкою трюкових сцен. Так, наприклад, О. Масловим-Лисичкіним розглянуто витоки й становлення каскадерського мистецтва» та розвиток каскадерських шкіл в радянському кінематографі [4]; спробу обґрунтувати особливості становлення та формування каскадерської процесії як видовищно-трюкового дійства здійснює О. Жуковін [2]. Компаративний аналіз особлвисотей використання бойових мистецтв на театральній сцені та в кінематографі здійснюютьМ. Юдов, Ф. Альмуваїл, О. Білецька та І. Мандзій [5]. Окремі аспекти використання трюків у кіно розглядає І. Зубавіна в статті «Дігітограф як обшир креативності у сучасній екранній культурі» [3] та ін. Грунтовних праць, присвячені каскадерському мистецтву в сучасній кіноіндустрії загалом, та особливостям постановки трюків у фільмах з інфернальними персонажами в українському академічному вимірі не представлено, що посилює актуальність статті.

Мета статті – виявити особливості каскадерського мистецтва в створенні персонажів інфернального світу в сучасній кінопродукції.

Виклад основного матеріалу. Протягом століття розвитку кіноіндустрії особливе місце в ній відведено інфернальним персонажам – суб'єктам надприродного походження, які є уособленням сил зла і деструктивного початку. О. Голобородько зазначає, що для сучасного теоретико-практичного дискурсу характерним є розгляд «інфернального (від латин. Infernalis – підземний, те, що відбувається в пеклі) як демонічного, пекельного, диявольського» [1, 295]. За свідченням закордонних вчених, вперше слово «інферно» в трактуванні «пекло» було вжито середньовічним італійським поетом Данте Аліг'єрі [10, 1].

Жанр жахів на сучасному етапі розвитку кіноіндустрії переживає раптові трансформації: він не лише оновлює свою класику, але й перетворює її на надмірні, і водночас рефлексивні фільми. Значно посилюється гіперреалістична естетика, ідея, запропонована ще в 1980-ті рр. Відтоді зображення у фільмі складається з «припущення візуальної моделі, де надлишок доказів, типовий для механічних засобів відтворення, є тим, що зрештою визначає саму ідею реальності» [6, 167]. У ремейку криється ключ до модифікації та розширення способів створення та розповсюдження фільмів жахів, орієнтованих на гіперспоживача. Керуючись логікою гіперкіно, жахи стають жанром, який розмірковує над власною наративною та естетичною природою, переосмислюючи класичні роботи – від «Дракули» (режисер Т. Браунінг, 1931) до «Зловісних мерців» (режисер С. Реймі, 1982), щоб проаналізувати наратив, створення зображень та промислові механізми (з точки зору голлівудської виробничої системи), які зробили їх успішними. На думку Г. Ліповецького, «гіпер, бо все зростає, все стає екстремальним і

запаморочливим, безмежним. Друга сучасність [після постмодернізму] є, отже, надмірною модернізацією» [9, 49]. Отже, ми живемо в гіпермодерністську епоху, коли по всьому світу розподілено безліч екранів, одним з яких є кінотеатр. Дослідник пропонує три логіки, за якими функціонує сучасне кіно: надлишок образу (насичення візуальним насильством, цифрові зображення, прискорення наративу), мультиплексність образу (створення мультиплексних наративів та гібридизація історій) і, нарешті, дистанція образу (повторення, серія, підморгування, цитата) [9, 50].

Переформулювання інфернальних персонажів фільмів жаху є важливим аспектом. Зомбі, привид, серійний вбивця, перевертень, відьми та інші монстри, що представляють жанр, зазнали цієї трансформації. У випадку з вампіром колись жахлива зовнішність поступилася місцем фізичній досконалості: жахливість відображається в моралі (за винятком випадків, коли відбуваються тілесні мутації, як-от у зомбі). Одним із багатьох показових прикладів репрезентації власного бачення класичних героїв інфернального світу є фільм жахів «Ніч страху» (режисер К. Гіллеспі, 2011) – оновлення фільму 1985 р. Т. Голланда. Лишивши сюжетну основу без змін (картина розповідає історію підлітка, який дізнається, що його новий сусід – вампір), К. Гіллеспі максималізує сцени насилля та візуальні ефекти, а також пропонує оновлений образ вампіра (досить привабливий, м'язистий та спокусливий) – у втіленні К. Фаррела відображено естетичний зсув у концепції вампіра.

Значної трансформації у фільмах жахів про вампірів зазнало і каскадерське мистецтво, еволюціонувавши від звичайних театральних прийомів до складних багатокомпонентних постановок, в яких синтезовано акробатичні елементи, східні бойові мистецтва та інноваційні цифрові технології. Власне сама специфіка такого інфернального персонажу як вампір і зумовлює характерні особливості трюків, що мають бути спрямовані на репрезентацію надлюдської, потойбічної сили, швидкості і водночас характерної грації. Серед іншого мова йде про: неприродно високі стрибки, здатність бігати вертикальними поверхнями (стінами), вишукана граційність при приземленні з великої висоти, неприродні вигини кінцівок, вміння пролазити у вузькі щілини, тваринна лють під час бою та ін. Серед найбільш показових прикладів трюкові сцени у фільмі «Інтерв'ю з вампіром» (режисер Н. Джордан, 1994) – за допомогою спеціально розробленої системи підвісів було досягнуто ефект левітації вампірів та відтворення їх специфічної м'якої пластики рухів.

Окрім значної кількості спецефектів важливу роль у втіленні інфернальних персонажів (зокрема вампірів) у фільмах жахів відіграють каскадери-конторсіоністи. Конторсіоністи – це акробати, які спеціалізуються на ефектних вигинах та скручуваннях. Так, наприклад, у зйомках фільму «Денна зміна» (режисер Дж. Перрі, 2022) працювала команда висококваліфікованих каскадерів-конторсіоністів (координатор трюків Дж. Ю), що було зумовлено прагненням відтворити дику енергію на екрані. Варто зазначити, що режисер фільму Дж. Перрі, який багато років працював каскадером, використав широкі знання в галузі трюків та екшн-сцен, наповнивши бойові сцени надзвичайно високою щільністю трюків (в одній сцені використовувалося до 65 установок). Для створення видовищних трюків конторсіоністів, які приймали надприродні пози, уносило на тросах, а знімальна трупа монтувала відзнятий матеріал в зворотному порядку. Аудіальне оформлення трюків набуло нового рівня впливу завдяки експериментальній діяльності зі звуками трощення курячих кісток та хрустких овочів [7].

Мумія стала шаблонною фігурою у фільмах жахів поруч із іншими голлівудськими монстрами – вампір/Дракула, перевертень/Людина-вовк, синтетична людина Франкенштейна, зомбі. Ці інфернальні персонажі являють собою дуальність людина – нелюдь, імунні до смерті і походять з потойбіччя. У багатьох випадках ці персонажі є героями міфів та легенд. Міфи завжди були джерелами натхнення для літературної і художньої творчості завдяки своїм сюрреалістичним образам та ідеалізованому баченню. У жанрі жахів зазвичай використовуються міфи для формування персонажів, сюжетів та піднесення теми. Міфи – це «анонімні історії та легенди, засновані на примітивному розумінні світу людьми різних давніх рас і національностей. Вони використовують надприродні події як засіб пояснення природних явищ та прагнуть сформувати специфічне і особливе розуміння людини і Всесвіту [8, 292]. Завдяки ряду переосмислень, таких як викривлення, адаптація або розширення персонажів і

сюжетів давніх міфів, фільми жахів реалізували безмежні можливості творчості в моделюванні інфернальних персонажів та наративів, репрезентуючи глядачу вражаючі та шокуючі образи.

Мумія стала шаблонною фігурою у фільмах жахів і часто згадується разом з іншими голлівудськими монстрами (вампір/Дракула, перевертень/Людина-вовк, синтетична людина Франкенштейна, зомбі): усі вони знаходяться між людьми та нелюдьми, всі вони імунні до смерті, і всі походять зі світу, який розташований, так би мовити, як таємний світ всередині або під людським світом [12].

Мумія остаточно утверджується як фігура у всесвіті кінематографічного оповідання на початку 30-х рр. XX ст. завдяки майстерному втіленню цього персонажа інфернального світу Б. Карлоффом у фільмі «Мумія» (режисер К. Фройнд, 1932, США). Ім-Хо-Тепа - проклята мумія давньоєгипетського жерця, випадково воскреслий археологами, хоче володіти дівчиною, яку він вважає реінкарнацією доньки фараона. У стрічці створено новий образ пробудженої мумії (очевидним є вплив німецького експресіонізму), утвердження якої як фігури кінематографічного жанру жахів було закріплено завдяки серії «Мумія» від Universal Studios у 1940-ті рр. В історичному дослідженні фільмів про мумій можна спостерігати зсув у семантично-наративній сфері фігури мумії, що дедалі більше перетворює романтичні та мелодраматичні горизонти раннього періоду на поле небезпеки та загрози, жаху та страху. Мотив помсти все більше відходить на другий план. Коли в кінці «класичних фільмів про мумій» мумії потрапляють під контроль або перемагаються, вони часто розпадаються на порох (іноді залишається лише скелет), повертаючись таким чином до людей та земного світу. Ефекти задоволення також змінюються в послідовності фільмів про мумій. У той час як фільми Universal 1940-х рр. явно зосереджувалися на мелодраматичних елементах, жанрова класифікація у постановках Hammer Film Studios 1960-х років змістилася в бік жахів як основного ефекту на сприйняття глядача (спираючись на літературні традиції готичного роману). З популяризацією фільмів про зомбі у 1970-х рр. та фільмів-сплаттерів у 1980-ті рр. елемент огиди став ключовим; драматичні структури також були адаптовані до нових домінуючих жанрів [12]. Наприклад, у фільмі «Повстання Ісіди: Прокляття мумії» (режисер Л. Паленіка, 2013 р., студія TomCat Films, США) компанія студентів у підвалі Етнологічного музею за допомогою недбало вимовлених заклинань пробуджує давньоєгипетську богиню Ісіду (П. Рай), яка після тисячоліть смерті прагне знайти та воскресити свого давно відчуженого чоловіка Осіріса, жертвуючи якомога більшою кількістю людей, щоб відновити своє правління на Землі з ним та його армією мертвих. Варто зазначити, що оскільки фільм належить малобюджетних хорорів категорії В, в ньому практично відсутні професійні каскадерські трюки, а окремі сцени з фізичною протидією героїв інфернальному персонажу (здебільшого це сцени «розчленіння») виконані на рівні базової сценічної підготовки з використанням бутафорської зброї без складних технічних рішень і без участі відомих координаторів трюків. Замість складних фізичних трюків у фільмі використано комп'ютерну графіку та грим, що негативно відобразилося на якості кінотвору.

Протилежний підхід до використання каскадерського мистецтва репрезентовано у франшизі «Мумія» та «Мумія повертається» (режисер С. Соммерс, 1999, 2001 відповідно). Ключовими особливостями каскадерського мистецтва у цих фільмах є:

– використання інноваційних технологій CGI (комп'ютерної графіки) в процесі постановки трюкових сцен за участю акторів та каскадерів з їх подальшою синхронізацією з цифровими моделями на етапі постпродакшн (в окремих сценах, з метою надання можливості фізичної взаємодії актора з інфернальними персонажами, було запрошено каскадерів у синіх костюмах);

– максимальна координація каскадерської команди з піротехнічними засобами та фізичними моделями з метою створенні вісцерального ефекту присутності;

– складні кліматичні та локаційні умови виконання трюків (зйомки відбувалися в пустелі Сахара);

– виконання більшості трюків Б. Фрейзером (персонаж Р. О'Коннел) без дублера, включно з трюками на тросах та складними сценами рукопашного бою;

– планування та постановка окремих трюкових сцен з урахуванням рівня бойової підготовки акторів (наприклад, сцена бою на кинжалах головної героїні (Р. Вайс) та інфернального персонажа Анк-су-намун (П. Веласкес) та ін.

Вихід в прокат у 2017 р. фільму «Мумія» (режисер А. Куртцман, виробництво Universal

Monsters Cinematic Universe) з Т. Крузом (Нік Мортон) та С. Бутеллою (мумія) в головних ролях дає підстави констатувати певні трансформації, що стосуються тенденцій розвитку каскадерського мистецтва у фільмах з інфернальними персонажами. В першу чергу вони стосуються зміщення акцентів з графічних спецефектів на реалістичні, виконані актором без дублерів. Використання трюкових сцен надзвичайно широкого спектру – від сцени авіакатастрофи в невагомості (сцену падіння літака було знято без використання тросів та графіки на борту Airbus A310 під час виконання параболічних польотів) [11] та підводних боїв з мумією (зйомки відбувалися в спеціальних студійних резервуарах), до різноманітних трюків на тросах (у сценах, в яких інфернальний персонаж «відкидає» головного персонажа за кілька десятків метрів всі удари та обертання виконані актором самостійно на складній системі підвісів), акробатичних трюків (сцена бігу будівлею, що руйнується), рукопашною бою (використано елементи боротьби, регбі та боксу) та автомобільних трюків (сцени переслідування на автомобілі швидкої допомоги по бездоріжжю).

Наукова новизна. Досліджено проблематику звернення до персонажів інфернального світу в західній кіноіндустрії; проаналізовано особливості каскадерського мистецтва у трюкових сценах з інфернальними персонажами на прикладі вампірів та мумій у фільмах жанру хорор та екшн-хорор; на основі компаративного аналізу виявлено трансформацію підходів до постановок трюкових сцен у малобюджетних хорорах категорії В та легендарних екшн-франшизах, а також основні тенденції каскадерського мистецтва у фільмах з інфернальними персонажами в історичній ретроспективі і на сучасному етапі.

Висновки. Дослідження виявило, що серед основних каскадерських технік в фільмах жанрів хорор та екшн-хорор з персонажами інфернального світу використовується: робота на тросах, яку зазвичай поєднують з практичною акробатикою; бойові мистецтва, зокрема поєднання володіння вогнепальною зброєю та китайськими бойовими мистецтвами ушу (відоме як ган-фу), складний синтез акробатики та бойової хореографії; класична боротьба та фехтування (ця техніка надає можливість зробити акцент на віці інфернального персонажу, який зазвичай перевищує кілька століть); заміщення комп'ютерної графіки трюками у виконанні професійних конторсіоністів; використання монтажу та практичних ефектів для створення ефекту надшвидкості; піротехнічні трюки із використанням тендітних декорацій, що надає можливість продемонструвати силу удару інфернального персонажу. Основні тенденції розвитку каскадерського мистецтва досліджуваних жанрів тяжіють до: максимальної фізичної автентичності та екстремального реалізму, звернення до аніматроніки, що посилює комунікацію акторів з цифровими моделями; посилення емпатичного вливу на глядача засобами акторської майстерності (через фізичну напругу); використання інноваційних систем страхування (забезпечує необхідні умови для постановки карколомних трюків і виконання трюків актором без дублера) та ін.

Література

1. Голобородько О. О. Героїзація інфернального як тенденція сучасної медіакультури. *Культурологічний альманах.* 2024. Вип. 1(9). С. 293-297.

2. Жуковін О. В. Каскадер як невід'ємна складова видовищно-трюкового дійства. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2019. № 1. С. 308-319.

3. Зубавіна І. Дігітограф як обшир креативності у сучасній екранній культурі. *Культурологічні думку*. 2013. Вип. 6. С. 90-101.

4. Маслов-Лисичкін А. О. Каскадерські школи в радянському кінематографі. Мистецька освіта в культурному просторі України XXI століття: Зб. матеріалів Міжн. наук.-творч. конф., Київ, Одеса, 28-30 квітня 2015 р. Київ : НАКККіМ, 2015. С. 288–291.

5. Юдов М., Альмуваїл Ф., Білецька О., Мандзій І. Особливості сценічного бою в театрі та кіно. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2021. Вип. 4. С. 163-182. https://doi.org/10.31866/2616-759X.4.2.2021.243266.

6. Costa A. Saber ver el cine. Grupo Planeta (GBS), 2008. 267 p.

7. DiLillo J. Interview with the Vampire... Stunt Coordinator of 'Day Shift'. Netflix. 2026. URL : https://www.netflix.com/tudum/articles/day-shift-stunts-contortionists (дата звернення : 17.12.2025).

8. Lin X. H. Dictionary of terminology of Western literary criticism. Shanghai Academy of Social Sciences, 1989. 432 p.

9. Lipovetsky G., Serroy J. La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, Barcelona, Anagrama, 2009. 355 p.

10. Pelletier A. W. A Century in Dante Research: Morals, Politics, and Philosophy in Dante Alighieri's Inferno. Thesis. 2020. 56 p. URL : https://annamaria.

edu/wp-content/uploads/2021/06/Audhinn-Pelletier-Fall-2020.pdf (дата звернення : 19.12.2025).

11. Ross M. The Mummy director on Tom Cruise, zero-gravity stunts and Universal's Dark Universe. ABC. 2017. URL : https://www.abc.net.au/news/2017-06-06/the-mummy-tom-cruise-universal-dark-universe/8544972 (дата звернення : 12.12.2025).

12. Wulff H. J. Von lebenden Toten, der Verfluchung der Lebenden und später Rache: Die Mumien der Filmgeschichte. Westerkappeln: DerWulff.de 2016. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/12803.

References

1. Holoborodko, O. O. (2024). Heroisation of the infernal as a trend of modern media culture. *Culturological Almanac*, 1(9), 293–297 [in Ukrainian].

2. Zhukovin, O. V. (2019). Stuntman as an integral part of spectacular and stunt performance. *Herald of the National Academy of Culture and Arts Management*, 1, 308–319 [in Ukrainian].

3. Zubavina, I. (2013). Digitograph as an area of creativity in modern screen culture. *Culturological Thoughts*, 6, 90–101 [in Ukrainian].

4. Maslov-Lysichkin, A. O. (2015). Stunt schools in Soviet cinema. Art education in the cultural space of Ukraine in the 21st century: Collection of materials of the International Scientific and Creative conference (Kyiv, Odesa, April 28–30, 2015), 288–291 [in Ukrainian].

5. Yudov, M., Almuvail, F., Biletska, O., & Mandzii, I. (2021). Peculiarities of stage combat in theatre and cinema. *Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Stage Art,* 4, 163–182. https://doi.org/10.31866/2616-759X.4.2.2021.243266 [in Ukrainian].

6. Costa, A. (2008). Saber ver el cine. Grupo Planeta (GBS) [in Spanish].

7. DiLillo, J. (2026). Interview with the Vampire... Stunt Coordinator of 'Day Shift'. Netflix. https://www.netflix.com/tudum/articles/day-shift-stunts-contortionists [in English].

8. Lin, X. H. (1989). Dictionary of terminology of Western literary criticism. Shanghai Academy of Social Sciences [in English].

9. Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, Anagrama [in Spanish].

10. Pelletier, A. W. (2020). A Century in Dante Research: Morals, Politics, and Philosophy in Dante Alighieri's Inferno. Thesis. https://annamaria.edu/wp-content/uploads/2021/06/Audhinn-Pelletier-Fall-2020.pdf [in English].

11. Ross, M. (2017). The Mummy director on Tom Cruise, zero-gravity stunts and Universal's Dark Universe. *ABC*. https://www.abc.net.au/news/2017-06-06/the-mummy-tom-cruise-universal-dark-universe/8544972 [in English].

12. Wulff, H. J. (2016). Von lebenden Toten, der Verfluchung der Lebenden und später Rache: Die Mumien der Filmgeschichte. Westerkappeln: DerWulff.de DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/12803 [in German].

Стаття надійшла до редакції 02.01.2026
Отримано після доопрацювання 03.02.2026
Прийнято до друку 10.02.2026
Опубліковано 31.03.2026