

АНОТАЦІЯ

Стулій А. І. Особливості використання мультимедійних засобів в контексті створення аудіовізуальних творів. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Наукове обґрунтування творчого мистецького проєкту на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво». – Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Міністерство культури та інформаційної політики України, Київ, 2024.

Зміст анотації. У науковому обґрунтуванні авторка окреслює властивості та можливості засобів мультимедіа в контексті створення аудіовізуальних творів автором (режисером), досліджує особливості глядацького сприйняття цих новітніх драматургічних, монтажних, візуальних та звукових прийомів. **Актуальність** теми полягає у швидкоплинному розвитку технологічних засобів створення та перегляду мультимедійних творів, а також зростання глядацького запиту на подібні видовища. Авторка систематизує властивості мультимедіа та аналізує їхні функції на прикладі творів українських та світових авторів, а також висвітлює творчо-технологічні аспекти та навички в роботі над власним інтерактивним документальним фільмом.

Метою дослідження є розгляд функціоналу інструментів мультимедіа, доступних автору, аналіз їхніх особливостей у процесі створення аудіовізуального твору та його впливу на глядача.

Наукова новизна – **вперше** в українському мистецтвознавстві розглянуто мультимедійні кінематографічні твори як окрему особливу систему зі своїми законами та правилами, які постали внаслідок розвитку пристроїв фільмування, обробки та відтворення аудіовізуальних творів, і як наслідок – трансформації візуальної мови.

У першому розділі актуалізовано поняття «мультимедіа» та появу терміну «нові медіа», розглянуто шлях їхньої трансформації з 1960-х до 2020-

х. Систематизовано основні властивості мультимедіа. Розглянуто можливості використання технології доповненої реальності. Проаналізовано технологію віртуальної реальності, яка, на переконання дослідниці, найбільш повно демонструє можливості мультимедіа, які нині динамічно розвиваються.

У другому розділі досліджено поняття «інтерактивний кінематограф», «імерсивність» та «аватар». Застосовано індуктивний підхід, судження на основі розгляду практичних прикладів робіт українських та світових авторів. Для аналізу різниці процесів підготовчого періоду, фільмування та періоду постобробки в картинах традиційного кінематографу та інтерактивних фільмах застосовано компаративний метод.

Третій розділ присвячено практичному застосуванню розглянутих мультимедійних засобів та технологій у власному творчому проєкті – інтерактивному документальному фільмі «Чорнобиль 360. Арка», виконаному у технології віртуальній реальності. Теоретичні дослідження авторка співвідносить з практичним досвідом, окреслює набуті результати на кожному з етапів виробництва власного інтерактивного проєкту.

У висновку авторка наголошує на актуальності предмету дослідження, підсумовує виконані наукові завдання та зазначає перспективи використання дослідження в освітньому процесі та творчій роботі митців в українській та світовій культурі. Сформульовано ключові аспекти використання авторами (режисерами) інструментів мультимедіа в контексті створення аудіовізуальних творів як засобів розвитку кіномови та зміни парадигми глядача.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновку, списку використаних джерел і додатків.

Ключові слова: *мультимедіа, аудіовізуальний твір, віртуальна реальність, інтерактивний кінематограф, інтерактив, імерсивність, візуальна мова, кіномова, монтаж, глядач, досвід.*

ABSTRACT

Stulii A. I. Features of using multimedia tools in the context of creating audiovisual content. – Qualifying scientific work on the rights of a manuscript.

Scientific justification of the creative art project for the degree of Doctor of Arts in the specialty 021 "Audiovisual Art and Production". – Kyiv National I. K. Karpenko-Karyi University of Theatre, Cinema and Television, Ministry of Culture and Information Policy of Ukraine, Kyiv, 2024.

Abstract content. In the scientific justification, the author outlines the properties and possibilities of multimedia tools in the context of creating audiovisual works by the author (director), explores the peculiarities of the audience's perception of these newest storytelling, editing, visual and sound techniques. **The relevance** of the topic lies in the rapid development of technological tools for creating and viewing multimedia works, as well as the growing audience demand for such spectacles. The author systematises the properties of multimedia and analyses their functions on the example of works by Ukrainian and international authors, and also highlights creative and technological aspects and skills in working on her own interactive documentary.

The purpose of the research is to review the functionality of multimedia tools available to the author, to analyse their features in the process of creating an audiovisual content and its impact on the viewer.

The scientific novelty – for the **first time** in Ukrainian art history, multimedia cinematic works are considered as a separate special system with its own laws and rules, which emerged as a result of the development of devices for filming, processing and reproducing audiovisual works, and as a result – the transformation of visual language.

The first chapter updates the concept of "multimedia" and the origin of the term "new media", and considers the way they have been transforming from the 1960s to the 2020s. The main properties of multimedia are systematised. Augmented reality technology is also reviewed. The author analyses the virtual reality technology, which, according to the researcher, demonstrates the capabilities of multimedia, which are currently developing dynamically.

The second chapter explores the concepts of "interactive cinema", "immersiveness" and "avatar". The article uses an inductive approach, judgements based on the consideration of practical examples of works by Ukrainian and

international authors. The comparative method is used to analyse the difference between the processes of preparation, filming and post-processing of movies in traditional cinema and interactive films.

The third chapter is dedicated to the practical usage of described multimedia tools and technologies in the author's own creative project, the interactive documentary film "Chornobyl 360. The Arch", made using virtual reality technology. The author correlates theoretical research with practical experience, outlines the results obtained at each stage of the production of her own interactive project.

In the conclusion, the author emphasises the relevance of the subject of the study, summarises completed research tasks and points out the prospects of using the research in the educational process and creative work of artists in Ukrainian and world culture. The key aspects of the use of multimedia tools by authors (directors) in the context of creating audiovisual works as a means of developing the film language and changing the viewer's paradigm are formulated.

The study consists of an introduction, three chapters, conclusion, list of references and appendices.

Key words: *multimedia, audiovisual content, virtual reality, interactive cinema, interactive, immersive, visual language, film language, editing, viewer, experience.*