

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ, КІНО І
ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО**

СТУЛІЙ АЛЬОНА ІГОРІВНА



**СПЕЦІАЛЬНИЙ КУРС
ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ
ЗАСОБІВ У КОНТЕКСТІ СТВОРЕННЯ АУДІОВІЗУАЛЬНИХ ТВОРІВ**

Методична розробка за тематикою творчого мистецького проєкту

Творчий керівник:

Марченко В. В.

заслужений діяч мистецтв України,

доцент, завідувача кафедри

кінорежисури та кінодраматургії

Науковий консультант:

Марченко С. М.

кандидат мистецтвознавства,

доцент кафедри кінорежисури та кінодраматургії

Анотація. Спеціальний курс «Особливості використання мультимедійних засобів у контексті створення аудіовізуальних творів» створений для того, щоб ознайомити авторів з властивостями мультимедійних проєктів, для розкриття інструментів побудови новітнього формату кіновидовища а також задля того, щоб допомогти зрозуміти особливості його впливу на глядача. В курсі озглянуто різноманітні аспекти роботи режисера, включаючи розробку концепції, вибір технологічних засобів та методів постпродакшену.

Спецкурс висвітлює наступні питання: історіографія понять «мультимедіа» та «нові медіа», властивості нових медіа, особливості технологій доповненої та віртуальної реальності, поняття «інтерактивний кінематограф», «імерсивність», «аватар», особливості поетапного виробництва мультимедійного твору, можливості дистрибуції та представлення мультимедійних проєктів на світових фестивалях.

Курс допоможе студентам розвинути навички аналізу та критичного мислення щодо мультимедійних проєктів. Вони зможуть оцінювати ефективність різних методів і технік режисури й використовувати ці знання для покращення власних робіт. Учасники курсу отримають основні практичні навички та знання, які можуть бути корисними для подальшої кар'єри в кіно- й телевиробництві, а також у розробці відеоігор, рекламному бізнесі або веб-дизайні.

Спеціальний курс буде корисним в поглибленому вивченні новітніх цифрових технологій кінематографу та в ознайомленні з різноманіттям режисерських та операторських інструментів здобувачами як першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівня вищої освіти галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво».

Тривалість курсу – один семестр.

Мета курсу – дозволить студентам отримати глибше розуміння того, яким чином автор впливає на кінцевий продукт мультимедійного проєкту.

Здобувачі курсу *мають знати*:

- значення та історіографію понять курсу;
- основні властивості мультимедіа та їхні особливості;
- природу поняття «інтерактивний кінематограф»;
- творчо-виробничі етапи створення мультимедійного проєкту;
- особливості побудови нелінійних історій;
- закони монтажу інтерактивних фільмів;
- специфіку постобробки сферичного відео та інтерактивних проєктів;
- технічну базу цифрового кіно-, відеовиробництва;
- основну творчо-технічну документацію на всіх етапах виробництва відео контенту;
- основні механіки інтерактиву;
- різновиди пристроїв для створення та перегляду інтерактивних проєктів;
- актуальні канали дистрибуції та фестивалі мультимедіа;
- сучасні тенденції в українських та світових мультимедійних творах.

У результаті проходження спеціального курсу здобувачі *мають уміти*:

- аналізувати специфіку різних мультимедійних технологій;
- розробляти творчі концепції мультимедійних творів;
- обирати відповідні технологічні засоби та платформи для реалізації задуманих ідей;
- здійснювати аналіз ролі глядача в інтерактивному досвіді;
- аналізувати рух камери та вплив цього руху на глядача;
- орієнтуватися в технологічних прийомах створення мультимедійного контенту;
- розуміти особливості технічних аспектів, включно зі звуком, зображенням та дизайном;
- користуватися засобами мультимедіа за необхідності під час роботи над власним творчим проєктом;
- критично аналізувати та оцінювати якість та ефективність мультимедійних проєктів;

- оцінювати ефективність різноманітних інтерактивних механік;
- базовий монтаж сферичних відео та експорт;
- складати технічні завдання всім учасникам команди мультимедійного проєкту;
- аналізувати особливості кіномови інтерактивного фільму;
- систематизувати здобуті знання;
- орієнтуватися в тенденціях розвитку національного та світового аудіовізуального мистецтва.

Питання спецкурсу

РОЗДІЛ I. ПОНЯТТЯ «МУЛЬТИМЕДІА» ТА «НОВІ МЕДІА».

ВЛАСТИВОСТІ ТА СФЕРИ ЗАСТОСУВАННЯ.

ТЕМА I. ПРИРОДА ПОНЯТЬ «МУЛЬТИМЕДІА» ТА «НОВІ МЕДІА»

- 1.1. Поняття «мультимедіа».
- 1.2. Поняття «нових медіа».
- 1.3. Складності та виклику у вивченні цих понять.

ТЕМА II. ОСНОВНІ ВЛАСТИВОСТІ «НОВИХ МЕДІА»

- 2.1. Діджиталізація.
- 2.2. Конвергентність.
- 2.3. Інтерактивність.
- 2.4. Гіпертекстуальність.
- 2.5. Глобалізація.
- 2.6. Симуляція.

ТЕМА III. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОЇ, ДОПОВНЕНОЇ ТА ЗМІШАНОЇ РЕАЛЬНОСТІ.

- 3.1. Віртуальна реальність. Технологічні та творчі аспекти.
- 3.2. Доповнена реальність. Технологічні та творчі аспекти.
- 3.3. Змішана реальність. Технологічні та творчі аспекти.

РОЗДІЛ II. ОСОБЛИВОСТІ ІНСТРУМЕНТІВ ІНТЕРАКТИВНОГО КІНЕМАТОГРАФА

ТЕМА IV. ІНТЕРАКТИВНИЙ КІНЕМАТОГРАФ ЯК ОКРЕМА ФОРМА КІНЕМАТОГРАФА

- 4.1. Поняття «інтерактивний кінематограф».
- 4.2. «Імерсивність» як мета, засіб і одночасно властивість технології віртуальної реальності.
- 4.3. Репрезентація глядача. Аватар.

ТЕМА V. ОСОБЛИВОСТІ ВЗАЄМОДІЇ ГЛЯДАЧА ІЗ ІНТЕРАКТИВНИМ ФІЛЬМОМ.

- 5.1. Особливості взаємодії з віртуальним простором контролерами.

5.2. Особливості взаємодії з віртуальним простором технологією відстеження рухів рук та очей.

5.3 Особливості взаємодії з віртуальним простором повним тілом.

ТЕМА VI. РОЛЬ ГРАФІЧНИХ ЕЛЕМЕНТІВ В ІНТЕРАКТИВНИХ ФІЛЬМАХ.

6.1. Дизайн інтерфейсів в інтерактивних проєктах.

6.2. Дизайн досвіду користувача в інтерактивних проєктах.

6.3. Роль інструкцій та графічних підказок в шляху користувача.

РОЗДІЛ III. ОСОБЛИВОСТІ ВИРОБНИЦТВА ІНТЕРАКТИВНОГО ФІЛЬМУ

ТЕМА VII. ПІДГОТОВЧИЙ ПЕРІОД ІНТЕРАКТИВНОГО ФІЛЬМУ

7.1. Драматургія нелінійного наративу.

7.2. Пошук локації для сферичного відео.

7.3. Особливості розкадровки сферичного відео.

ТЕМА VIII. ПЕРІОД ФІЛЬМУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ПРОЄКТУ

8.1. Особливості технології фільмування сферичного кіно.

8.2 Робота режисера з актором в ігровому сферичному фільмі.

8.3 Робота режисера з героєм в документальному сферичному фільмі.

ТЕМА IX. ПЕРІОД ПОСТОБРОБКИ ІНТЕРАКТИВНОГО ФІЛЬМУ

9.1. Особливості монтажу сферичного відео.

9.2. Особливості кольорокорекції та звукового вирішення сферичного відео.

9.3. Особливості підготовки відео для інтеграції в додаток для інтерактиву.

Форми навчання

Лекційні, практичні, семінарські, індивідуальні, а також самостійна робота.

Тематика практичних занять

1. Аналіз українських та світових прикладів мультимедійних проєктів.
2. Написання нелінійної структури кіносценарію.
3. Монтаж запропонованих тестових сферичних кадрів.
4. Створення творчо-технічних завдань.
5. Тестування додатків віртуальної та доповненої реальності.

Питання для самостійної роботи

1. Опрацювання матеріалів курсу.
2. Перегляд та розбір прикладів українських та світових мультимедійних проєктів.
3. Монтаж сферичного відео та коректний експорт.
4. Розгляд актуальних тенденції мультимедійних проєктів.
5. Пошук фестивалей та профільних подій за тематикою мультимедіа.

Орієнтовний перелік питань для підсумкового контролю

1. Значення поняття «мультимедіа» та «нові медіа».
2. Основні особливості «нових медіа».
3. Принцип роботи та особливості використання технологій віртуальної та доповненої реальності.
4. Значення поняття «імерсивність», розкриття основних рівнів імерсивності.
5. Значення поняття «аватар» та його роль в мультимедійних проєктах.
6. Особливості взаємодії глядача з віртуальним простором.
7. Функції дизайну інтерфейсу та користувачького досвіду.
8. Особливості підготовчого періоду інтерактивного фільму.
9. Особливості зйомки інтерактивного фільму.
10. Особливості постпродакшену інтерактивного фільму.

Рекомендована література

Обов'язкова:

1. Алфьорова З. Стратегії еволюції наративних форм в аудіовізуальному мистецтві під впливом процесуального світобуття. *Студії мистецтвознавчі*. 2016. Чис. 3. С. 40–46.
2. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. Київ : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.
3. Зубавіна І. «Стратегії гри» в просторі сучасної екранної культури (Номо ludens у пошуках нової цілісності). *Сучасне мистецтво*. 2004. Вип. 1. С. 206–226.
4. Канівець І. Реалізація проектів віртуальної реальності як різновиду варіативного екранного твору. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2018. С. 120–125. DOI : <https://doi.org/10.34026/1997-4264.22.2018.217065>.
5. Стулій А. Особливості монтажного мислення в сферичних аудіовізуальних творах. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. Київ, 2024. № 4. С. 410–415.
6. Чміль Г., Корабльова Н., Безручко О. Номо villicus у сучасному екранному середовищі. *Мистецтвознавство. Соціальні комунікації. Медіапедагогіка* : колективна монографія / [наук. ред.: О. В. Безручко]. Київ : Видав. центр КНУКіМ, 2024. Т. 10. С. 214–240.
7. Brillhart J. In the Blink of a Mind – Attention. The Language of VR. *Medium*. 2016. URL : <https://medium.com/the-language-of-vr/in-the-blink-of-a-mind-attention-1fdff60fa045> (accessed: 08.12.2022).
8. Christin A. History of Writing: From Hieroglyph to Multimedia. *Flammarion*, Paris, 2002. 408 p.
9. Davenport G., Mazalek A. Dynamics of creativity and technological innovation. *Digital Creativity*. 2004. Pp. 21–31. DOI : <https://doi.org/10.1076/digc.15.1.21.28148>.
10. De la Peña N. Pioneering VR and Immersive Journalism. Interview for VFX Voice with Naomi Goldman. *Visual Effects Society*. CA. 2018. URL : <https://>

www.vfxvoice.com/nonny-de-la-pena-pioneering-vr-and-immersive-journalism.
(accessed: 20.10.2021).

11. Dwyer T. Media convergence. Maidenhead ; New York : McGraw Hill/Open University Press, 2010. 200 p.
12. Feldman T. An introduction to digital media. *Routledge*. London, 1997. P. viii.
13. Heim M. Virtual Realism. Oxford University Press. New York, 1998. 238 p.
14. Jenkins H. Convergence Culture. New York University Press. New York, 2006. 368 p.
15. Lister M., Dovey J., Giddings S., Grant I. & Kieran K. New Media: A Critical Introduction Second Edition. Routledge, New York, 2008. 446 p.
16. Merriam-Webster Dictionary. Definition: Multimedia. URL : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/multimedia>. (accessed: 28.10.2022).
17. Murch W. In the blink of an eye: a perspective on film editing. Los Angeles : Silman-James Press, 1995. 146 p.
18. Nichols B. Introduction to documentary. Bloomington : Indiana University Press, 1991. 223 p.
19. Onah D., Karnik A. Interaction technics in VR, Lancaster University course. Future Learn, UK, 2021. URL : <https://www.futurelearn.com/info/courses/construct-a-virtual-reality-experience/0/steps/96390> (accessed: 28.09.2023).
20. Rice R., Williams F. Theories Old and New: The Study of New Media. Beverly Hills : Sage Publications. 1994. 352 p.
21. Ruby J. The image mirrored: Reflexivity and the Documentary. *Film Journal of the University Film Association*. Illinois, 1977. Vol. 29. No 4.
22. Rush M. New Media in Art. (Second Edition). Thames & Hudson. US, 2005. 250 p.
23. Turkle Sh. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. Simon & Schuster, New York, 1997. 352 p.
24. Vosmeer M., Schouten B. Interactive Cinema: Engagement and Interaction. International Conference on Interactive Digital Storytelling. Singapore, 2014. P. 140–147. DOI : https://doi.org/10.1007/978-3-319-12337-0_14.

Додаткова:

1. Болл М. *Метавсесвіт. Як він змінить нашу реальність*. Київ : Артбукс, 2024. 503 с.
2. Abt. C. C. *Serious Games*. Viking Press. New York, 1970. 176 p.
3. Moor J. H. What is computer ethics? *Metaphilosophy journal*. John Wiley & Sons Ltd. Hanover, 1985. Vol. 16. No 4. Pp. 266–275.
4. Nelson T. *Hypermedia*. Interview. Internet Archive. 2013. URL : <https://archive.org/details/TedNelsonHypermedia> (accessed: 13.04.2023).
5. Rush M. *Video Art*. Thames & Hudson. US, 2007. 224 p.
6. Turkle Sh. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. MIT Press, Massachusetts, 2005. 372 p.
7. Uhres L. *Creative Convergence: How Art, Science, Engineering, and Design Inspire and Transform Each Other*, Independently published. 2023. 144 p.
8. Yee N., Bailenson J. The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*. Wiley. UK, 2007. Vol. 33. Pp. 271–290. DOI : <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>.