

## ВІДГУК

заслуженого діяча мистецтв України, доцента, доцента кафедри  
кінорежисури та кінодраматургії Інституту екранних мистецтв Київського  
національного університету театру, кіно і телебачення

імені І. К. Карпенка-Карого

ІЛЛЄНКА МИХАЙЛА ГЕРАСИМОВИЧА

та доктора мистецтвознавства, професора, завідувача кафедри кіно-,  
телемистецтва ПВНЗ «Київський університет культури»

БЕЗРУЧКА ОЛЕКСАНДРА ВІКТОРОВИЧА

на творчий мистецький проєкт

СТУЛІЙ АЛЬОНИ ІГОРІВНИ

### **«ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ У КОНТЕКСТІ СТВОРЕННЯ АУДІОВІЗУАЛЬНИХ ТВОРІВ»**

поданого на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва за  
спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» в галузі  
знань 02 – «Культура і мистецтво»

*Актуальність теми творчого мистецького проєкту та обґрунтованість його положень.* Сучасні мультимедійні технології стають все більш важливою складовою аудіовізуального мистецтва. Завдяки технологічному прогресу інноваційні засоби надають митцям безмежні можливості для творчого вираження, взаємодії з аудиторією та передачі складних ідей новими інтерактивними засобами. У ХХІ столітті тема мультимедіа в аудіовізуальних творах ґрунтовно вивчається мистецтвознавцями та культурологами. Існує значна кількість українських і закордонних дослідників, які вносять свій вклад у розвиток цієї галузі. Їхні роботи не лише розглядають технологічні аспекти мультимедіа, але й досліджують вплив на розвиток аудіовізуального мистецтва й виробництва. Утім доводиться констатувати, що їх нині поки що недостатньо, особливо в контексті інтерактивного кінематографа.

Звернемо увагу, що інтерактивні екранні мистецтва здебільшого асоціюються з розвагами. Їхнє споріднення з ігровою індустрією сприяє виготовленню великої кількості саме ігрового контенту. Значну нішу в

інтерактивних візуальних мистецтвах займають кінематографічні соціальні компанії, що продукують проекти edutainment (укр. едьютейнмент), serious games (укр. серйозні ігри) та багато інших далеких від ігор форматів. Ці аспекти підтверджують актуальність теми пропонованого до захисту дослідження та його наукового обґрунтування, адже потребують поглибленого вивчення й творчого розвитку, щоб інтерактивні можливості мультимедіа були використані повною мірою для створення нових форм мистецтва та розвитку візуальної мови в Україні.

Для унаочнення цього твердження та його комплексного дослідження авторка використовує метод аналізу, що дозволяє глибоко вивчити структуру інтерактивного аудіовізуального мистецтва, збагнути його технологічні аспекти, жанрові особливості та методи залучення глядача. Метод синтезу – сприяє об'єднанню різноманітних складових у цілісну картину, що дозволяє виявити системні характеристики цього нового формату. Компаративний підхід, у свою чергу, забезпечує можливість порівняння інтерактивного кінематографа з традиційними формами кіномистецтва.

У першому розділі наукового дослідження «Поняття “мультимедіа” та “нові медіа”» проаналізовано історіографію та джерельну базу творчого мистецького проєкту, визначено та пояснено основні властивості «нових медіа», а саме: конвергентність, інтерактивність, гіпертекстуальність, глобалізація та симуляція. Дослідниця розглядає особливості використання технологій доповненої та віртуальної реальності, фокусуючись на останній, як на такій, що наразі найповніше демонструє можливості мультимедійних засобів в контексті створення аудіовізуальних творів. Наведено приклади світових та українських мультимедійних проєктів, окреслено можливість їх дистрибуції та наявні профільні фестивалі.

Другий розділ «Особливості інструментів інтерактивного кінематографа» присвячено поняттям «імерсивності», як меті, засобу і одночасно – властивості технології віртуальної реальності й терміну – «аватар». Авторка приділяє особливу увагу репрезентації глядача в мультимедійних проєктах, оскільки це нова творча проблема, не притаманна традиційному кінематографу. Її поява та виклики, що вона

ставить, змінює парадигму глядача в сучасному візуальному мистецтві. У цьому розділі також систематизуються процеси створення інтерактивного кінематографа у відповідності до етапів виробництва, включно із підготовчим періодом, фільмуванням та постобробкою. Особливу увагу приділено монтажу, зокрема, порівнянню підходів В. Марча в його роботі «У момент кліпання ока» (англ. “In a Blink of a Eye”) та Дж. Брійхард «В одну мить» (англ. “In a Blink of a Mind”), що створює між ними певний діалог та нові підходи й бачення практиків й теоретиків монтажу.

У третьому розділі А. Стулій аналізує застосування засобів мультимедіа на прикладі роботи над власним творчим мистецьким проєктом «Чорнобиль 360. Арка», в якому виступає як режисерка. Це інтерактивний документальний фільм, який дозволяє глядачу самостійно досліджувати будівельний майданчик нового безпечного конфайнменту (укриття), що зводився на місці старого саркофагу. Проєкт дозволяє глядачу зробити власні висновки про небезпечність маніпуляцій з ядерними об'єктами.

**Відповідність публікацій та мистецької апробації темі творчого мистецького проєкту.** Апробацію результатів наукової складової творчого мистецького проєкту висвітлено в 3-х публікаціях у фахових наукових виданнях, затверджених МОН України, у публікації тез в рамках V Міжнародної наукової конференції «Проблеми методології сучасного мистецтвознавства та культурології» (Київ, 16–17 листопада 2023 р.); Міжнародної науково-практичної конференції «Національне мистецтво в сучасних глобальних медіях. Світ. Культура. Війна» (Київ, 29 червня 2023 р.); Міжнародної наукової конференції «Україна та Європа. Культура в глобальних викликах сьогодення» (Київ, 20–21 вересня 2023 р.); Міжнародної наукової конференції «Особливості впливу мистецтва на розвиток особистості» (Рига, Латвія, 7–8 лютого 2024 р.); II Всеукраїнської наукової конференції «Дизайн і мистецтво України у часи національного спротиву» (Київ, 4 квітня 2024 р.); Науково-практичної конференції «Креативна трансформація та модернізація сучасного суспільства» (12 квітня 2024 р.), та доповіді у рамках I Міжнародної науково-творчої конференції «Культурні орієнтації українського суспільства у сфері

аудіовізуального мистецтва: сучасні виклики та проблеми» (Київ, 20 березня 2024 р.).

Апробацію мистецької складової проєкту здійснено в рамках подій і заходів освітньо-культурного проєкту Спільно Кемп, створеного Культурною Платформою за підтримки UNICEF Україна в м. Полтава, м. Іршава та м. Свалява. Було проведено майстер-клас для студентів КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого, а також публічний показ творчої складової творчого мистецького проєкту в Інституті екранних мистецтв КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого, м. Київ.

Усі зазначені публікації та мистецькі апробації відповідають темі творчого мистецького проєкту «Особливості використання мультимедійних засобів у контексті створення аудіовізуальних творів».

**Ступінь новизни основних результатів дослідження.** Новизна пропонуваної роботи полягає у визначенні інтерактивного кінематографу як окремого формату кіновидовища зі своїми законами та правилами, що систематизовано донині не розглядалося в українському мистецтвознавстві. Окреслено структурні, наративні та жанрові особливості інтерактивного кінематографа, включно із принципами побудови нелінійних сценаріїв, взаємодії глядача з сюжетом, технологічними аспектами реалізації та естетичними принципами створення аудіовізуального контенту. Фокус уваги звернено на мультимедійні засоби, як інструменти вираження думки автора, саме на його досвіді на всіх етапах виробництва, а не тільки з точки зору глядача – що є новим підходом у вивченні теми інтерактивного кінематографа.

**Рівень виконання творчого мистецького проєкту.** Творчий мистецький проєкт характеризується високим рівнем виконання. Використовуючи матеріали інтерактивного документального фільму у віртуальній реальності «Чорнобиль 360. Арка», авторка створює динамічний та сучасний науково-популярний твір, що підкріплюється її власною появою в кадрі та особистим режисерським досвідом роботи з інтерактивним контентом. Демонструється широкий набір інтерактивних механік, запропонованих глядачеві, які дозволяють йому активно взаємодіяти з віртуальним середовищем та відчувати унікальний досвід

дослідження об'єкта. Як результат, проєкт «Чорнобиль 360. Арка» вражає своїм масштабом, технічним виконанням та майстерним використанням інтерактивних засобів для створення документального фільму, що поєднує в собі інформативність, інноваційність та художню якість.

**Висновок.** Творчий мистецький проєкт, поданий на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» виконаний на належному науковому рівні, робота характеризується логічністю викладу, містить обґрунтовані теоретичні та практичні результати. Вивчення наукового обґрунтування творчого мистецького проєкту здобувачки на тему «Особливості використання мультимедійних засобів у контексті створення аудіовізуальних творів», її публікацій, апробацій та перегляд творчого мистецького проєкту «Чорнобиль 360. Арка» дозволяє зробити висновок, що дослідницька і творча складові виконані на високому фаховому рівні та відповідають вимогам МОН України. Авторка творчого мистецького проєкту Стулій Альона Ігорівна заслуговує на присудження освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво».

Заслужений діяч мистецтв України, доцент,  
доцент кафедри кінорежисури та кінодраматургії  
Київського національного університету театру,  
кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого



**ІЛЄНКО М. Г.**

Підпис *М. Г. Ілєнка*

**ЗАСВІДЧУЮ**

ПРОВІДНИЙ ІНЖЕНЕР  
ВІДДІЛУ КАДРІВ



Доктор мистецтвознавства, професор,  
завідувач кафедри кіно-телемистецтва  
ПВНЗ «Київський університет культури»



**БЕЗРУЧКО О. В.**

Підпис засвідчую.

Директор ДК *О. В. Безручко*

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

