

АНОТАЦІЯ

Ярмонік А. О. «Документальний фільм як спосіб відтворення втраченої дійсності за допомогою сучасних цифрових технологій».
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” (галузь знань 02 “Культура і мистецтво”), Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенко Карого, Міністерство культури та інформаційної політики України, Київ, 2025.

Зміст анотації. Актуальність. Дисертаційне дослідження «Документальний фільм як спосіб відтворення втраченої дійсності за допомогою сучасних цифрових технологій» присвячене вивченню ролі сучасних цифрових технологій у реконструкції історичних подій через документальне кіно. У роботі здійснено комплексний аналіз інноваційних методів візуалізації, зокрема використання штучного інтелекту (AI), віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR), а також інтерактивних платформ для створення документальних фільмів, що мають на меті відтворити зруйновані простори, відновити обличчя та голоси загиблих героїв, а також зберегти пам'ять про історичні події через нові технології.

Актуальність теми зумовлена необхідністю наукового осмислення феномена цифрової реконструкції історичної дійсності у документальному кінематографі, реконструювати втрачені моменти і навіть моделювати події, яких ніколи не було зафіксовано на камеру.

Крім того, новітні технології дозволяють глядачеві не лише спостерігати за відновленими подіями, а й взаємодіяти з ними, занурюючись у іммерсивний досвід. VR/AR-технології дають змогу «увійти» у відтворене середовище і пережити подію заново, 3D-моделювання – створити точні копії зруйнованих

об'єктів, а засоби AI – реставрувати чи генерувати втрачені зображення та голоси.

У роботі докладно аналізуються цифрові інструменти, такі як генеративні моделі ШІ (MidJourney, DALL·E), анімація архівних матеріалів (D-ID, MyHeritage Deep Nostalgia), 3D-моделювання та технології, що дозволяють створювати імерсивні середовища (Unreal Engine, Unity). Окрім технічного аспекту, дослідження також зосереджено на етичних викликах, що виникають при використанні цифрових технологій для реконструкції минулого, зокрема, проблеми маніпуляцій ідеями пам'яті та документальної достовірності.

Об'єкт дослідження: новітні цифрові технології у документальному кіно.

Предмет дослідження: сучасні цифрові технології (штучний інтелект, віртуальна та доповнена реальність, 3D-моделювання) в документальному кіно як спосіб відтворення втраченої дійсності.

Мета дослідження – вивчення технічного потенціалу цифрових технологій у кінематографії, з'ясування етичних, естетичних і філософських меж реконструкції втраченого в контексті документального кіно. Автор розглядає, як екранні візії можуть не лише відображати реальність, а й стати інструментом для створення нових інтерпретацій історії, які відповідають вимогам сучасної епохи та соціокультурних трансформацій. Особливу увагу приділено питанням правдивості, симуляції та маніпуляції в екранних реконструкціях, що ставить під сумнів саму природу документальності у цифрову добу.

Новизна дослідження : полягає в тому, що вперше в українському науковому дискурсі здійснено систематизований аналіз використання Штучного інтелекту, а також VR та AR у документальному кінематографі, розкрито їхній творчий потенціал для відтворення історичних подій і об'єктів. Виконано такі завдання:

- Визначено документальне кіно як форму збереження колективної пам'яті.
- Класифіковано поняття реконструкції у сучасному візуальному мистецтві

та в контексті історії розвитку творчого методу.

- Проаналізовано цифрові технології в контексті сучасної документальної реконструкції.
- Охарактеризовано методологічні підходи до осмислення втраченої дійсності як предмета візуального мистецтва.
- Досліджено способи впливу візуальної реконструкції на емоційне сприйняття глядача.
- Оцінено етичні виклики та відповідальність авторів при реконструкції образів загиблих.
- Оцінено потенціал цифрових технологій у сучасній документалістиці.
- Досліджено застосування штучного інтелекту як інструменту реконструкції в документальному кіно.
- Проаналізовано використання VR, AR та гейміфікації для реконструкції простору, подій і досвіду.
- Визначено роль аудіо- та візуального стилю у відтворенні втраченої дійсності.
- Досліджено можливості цифрових архітектурних реконструкцій у неігровому кінематографі.
- Оцінено цифрову реконструкцію як інструмент документального наративу: її технологічні можливості та обмеження.
- Визначено ключові моральні дилеми документального кіно на стику симуляції та достовірності, зокрема в аспекті використання цифрових аватарів загиблих.

Структура роботи. У першому розділі розглянуто теорію та історію документального кіно, поняття реконструкції та цифрової пам'яті.

Вдалося визначити, що документальне кіно — це надзвичайно багатогранний жанр, який можна умовно поділити на дві основні категорії за

часом і способом створення матеріалу: фільми, що виробляються паралельно з подіями та фільми, що виробляються після завершення подій, часто через значний проміжок часу.

Реконструкція в документальному кіно виконує роль своєрідного «містка» між утраченим матеріалом і сучасним глядачем. Вона дозволяє перенести подію чи об'єкт, що не мають прямих фото- чи відеосвідчень, у площину візуального досвіду, не порушуючи при цьому засад жанрової достовірності. За допомогою реконструкції документалісти можуть зберегти пам'ять про зниклі реальності і надати їм відчутної форми на екрані.

У другому розділі досліджується безпосередньо сучасні цифрові технології, які використовуються або мають потенціал для використання у документальній реконструкції.

Наразі з'являється потреба у реконструкції біографії загиблих у документальному кіно, що є складним творчо-етичним процесом, адже він вимагає не лише достовірності, а й глибокої відповідальності перед пам'яттю, родинами героїв, а також глядачем. Тож постає потреба не лише зафіксувати смерть героя, а передусім повернути його до життя у спогадах.

Третій розділ присвячений відтворенню втрат та збереженню пам'яті за допомогою документального кіно. Поняття реконструкції візуального досвіду тісно пов'язане з філософськими концепціями пам'яті, втрати, колективної травми та інтерпретації історії. Реконструкція не просто зберігає минуле, вона також активно формується через мистецьке осмислення, де кожен акт візуалізації стає частиною культурного й емоційного процесу відновлення. Це важливо у контексті дослідження соціальної пам'яті, де реконструкція виступає як форма збереження і репрезентації культури на тлі руйнацій.

Можна стверджувати, що цифрова реконструкція втрати у документальному фільмі – це не лише художній жест, але і спосіб наукового й культурного осмислення зруйнованого минулого, що набуває особливої

значущості в контексті війни, геноциду, політичних репресій та інших травматичних подій, актуальних для українського суспільства. Проекти, які реконструюють втрачені міста та архітектуру, допомагають зберігати пам'ять, формувати нове розуміння ідентичності та колективної пам'яті в умовах війни.

У четвертому розділі досліджувались етичні аспекти використання штучного інтелекту та генеративних технологій, особливо, якщо ця документальна робота пов'язана із загиблими людьми.

Визначення симуляції в документальному кіно набуває особливого значення, оскільки штучний інтелект дозволяє створювати образи, що важко відрізнити від реальності. Тож це може виступати певною загрозою, оскільки глядачі не завжди усвідомлюють, що побачене – не факт, а реконструкція, яка створює нові етичні виклики.

П'ятий розділ описує мистецько-творчий проєкт автора, в даному випадку документальний науково-популярний фільм «Документальний фільм як спосіб відтворення втраченої дійсності», що є практичною реалізацією дисертаційного дослідження. Це не просто приклад застосування інноваційних інструментів, а певне кіноесе, де режисер виступає як дослідник, коментатор і співпереживаючий учасник.

Фільм досліджує потенціал цифрової реконструкції — візуальної, аудіальної та просторової — з використанням ШІ, VR/AR та 3D. Штучний інтелект у фільмі виступає не лише як генератор текстів, а як повноцінний співрозмовник, який стимулює філософське осмислення теми. Реконструйовані об'єкти, персонажі та навіть цілі сцени з минулого, створені за допомогою платформ Midjourney, DALL·E, Runway ML, Topaz, Google VEO та інших інструментів - демонструються як робочий креативний інструментарій для реконструкції втраченої дійсності в руках документаліста.

Висновки. У ході дослідження було пророблено комплексну роботу з вивчення теоретичних і практичних аспектів цифрової реконструкції в

документальному кіно. Визначено документальне кіно як ефективну форму збереження колективної пам'яті та засіб критичного осмислення втраченої дійсності. Класифіковано поняття реконструкції у візуальному мистецтві, розглянуто його філософські та культурні виміри.

Виявлено, що цифрові технології — зокрема VR, AR, гейміфікація, а також штучний інтелект — відкривають нові можливості для створення складних багатопланових реконструкцій простору, подій і досвіду. Проаналізовано роль архівних джерел, фотографій, артефактів у формуванні нової візуальності та переосмисленні історичних подій.

Вдалося дослідити моральні та етичні аспекти візуальної реконструкції: від маніпуляції емоціями до відповідальності за відтворення образів загиблих. Окрему увагу приділено аудіо-візуальному стилю як інструменту достовірності та емоційної глибини.

Встановлено, що інтерактивні форми документальної комунікації, зокрема мультимедійні експозиції, посилюють залучення глядача і надають реконструкціям персонального виміру.

У підсумку сформовано авторське бачення реконструкції як міждисциплінарного процесу, що поєднує технологічні інновації, етичну чутливість і глибоке розуміння історичного контексту. Отримані результати створюють підґрунтя для подальшого осмислення цифрової документалістики в умовах воєнної травми, втрат і необхідності збереження національної пам'яті.

Робота також пропонує новий підхід до застосування цифрових методів у кінематографії, підкреслюючи важливість етичної рефлексії та авторської відповідальності у процесі реконструкції.

Ключові слова: документальне кіно, цифрові технології, цифрові аватари, реконструкція пам'яті, віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR), тривимірне моделювання, штучний інтелект (AI), національна пам'ять, історичні реконструкції, авторська відповідальність.

ABSTRACT

Yarmonik A. O. Documentary Film as a Method of Reconstructing Lost Reality through Contemporary Digital Technologies. A qualification research manuscript.

This is the scholarly justification for a creative artistic project submitted in pursuit of the Doctor of Arts degree in the field of 021 “Audiovisual Art and Production” (branch 02 “Culture and Arts”), at the I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National University of Theater, Cinema and Television, under the Ministry of Culture and Information Policy of Ukraine, Kyiv, 2025.

Contents of the abstract. Relevance. The dissertation “Documentary Film as a Method of Reconstructing Lost Reality through Contemporary Digital Technologies” examines the role of modern digital technologies in reconstructing historical events via documentary cinema. A comprehensive analysis is conducted of innovative visualization methods—specifically artificial intelligence (AI), virtual reality (VR), augmented reality (AR), and interactive platforms—used in documentaries to recreate destroyed environments, revive the faces and voices of deceased individuals, and preserve the memory of historical events through new technological means.

The relevance of this topic stems from the imperative to critically examine the phenomenon of digital reconstruction of historical reality in documentary filmmaking—restoring lost moments and even modeling events never originally captured on camera. Moreover, cutting-edge technologies empower viewers not only to observe restored events but to interact with them, immersing themselves in an experiential, immersive journey. VR/AR technologies enable users to enter reconstructed environments and relive events; 3D modeling reconstructs accurate replicas of destroyed objects; and AI-based tools restore or generate missing images and voices.

The study deeply analyzes digital instruments such as generative AI models (MidJourney, DALL·E), archival animation tools (D-ID, MyHeritage Deep Nostalgia),

3D modeling software, and immersive environment engines (Unreal Engine, Unity). Beyond technical considerations, the research also focuses on ethical challenges arising from using digital technologies to reconstruct the past—especially issues surrounding the manipulation of memory and the authenticity of documentary representation.

Object of the research: modern digital technologies in documentary cinema.

Subject of the research: the use of contemporary digital technologies (AI, VR/AR, 3D modeling) in documentary cinema as a method for reconstructing lost reality.

Purpose of the research: To study the technical potential of digital technologies in filmmaking and to clarify the ethical, aesthetic, and philosophical boundaries of reconstructing lost reality within the context of documentary cinema. The author examines how on-screen visions can not only reflect reality but also become instruments for crafting new historical interpretations aligned with contemporary era demands and socio-cultural transformations. Special attention is paid to questions of authenticity, simulation, and manipulation in on-screen reconstructions that challenge the very nature of documentary truth in the digital age.

Scientific novelty: For the first time in Ukrainian academic discourse, a systematic analysis of the use of AI, VR, and AR in documentary cinema has been conducted, revealing their creative potential to reconstruct historical events and objects. The following tasks were accomplished:

- Established documentary cinema as a form of preserving collective memory.
- Classified the concept of reconstruction in contemporary visual art and in the historical development of creative methods.
- Analyzed digital technologies within the context of modern documentary reconstruction.
- Characterized methodological approaches to conceptualizing lost reality as a subject of visual art.

- Explored how visual reconstruction influences the viewer's emotional perception.
- Evaluated ethical challenges and authorial responsibility in the reconstruction of images of the deceased.
- Assessed the potential of digital technologies in contemporary documentary practice.
- Investigated the application of AI as a tool for reconstruction in documentary cinema.
- Analyzed the use of VR, AR, and gamification in reconstructing spaces, events, and experiences.
- Defined the role of audio-visual style in recreating lost reality.
- Studied the possibilities of digital architectural reconstructions in non-fiction cinema.
- Evaluated digital reconstruction as a documentary narrative tool: its technological capabilities and limitations.
- Identified key moral dilemmas in documentary cinema at the intersection of simulation and authenticity, especially regarding the use of digital avatars of the deceased.

Structure of the work. The first chapter covers the theory and history of documentary cinema, as well as the concepts of reconstruction and digital memory. It establishes that documentary cinema, a highly multifaceted genre, can be divided into two main categories by their timing and method of material creation: films produced concurrently with events and those produced after the events, often long afterward. Reconstruction in documentary cinema functions as a “bridge” between lost materials and contemporary audiences, allowing events or objects without direct photographic or video evidence to be brought into visual experience without violating the principles of genre authenticity. Through reconstruction, documentarians can preserve the memory

of vanished realities and give them tangible cinematic form.

Chapter 2 focuses directly on modern digital technologies in documentary reconstruction. A growing need is emerging to reconstruct the biographies of deceased individuals in documentary films—a complex creative and ethical process that requires not only fidelity but also deep responsibility towards memory, families of protagonists, and viewers. The goal is not merely to record a subject’s death but to bring them back to life in memory.

Chapter 3 is dedicated to portraying loss and preserving memory through documentary cinema. The concept of reconstructing visual experience is closely tied to philosophical notions of memory, loss, collective trauma, and historical interpretation. Reconstruction does more than preserve the past—it is actively shaped by creative reflection, where each act of visualization becomes part of a cultural and emotional process of restoration. This is vital in the context of social memory, where reconstruction serves to preserve and represent culture amid destruction. Digital reconstruction of loss in documentary film is not only an artistic gesture but also a method of scholarly and cultural reflection on a ravaged past—especially significant in light of war, genocide, political repression, and other traumatic events affecting Ukrainian society. Projects that reconstruct destroyed cities and architecture help preserve memory and foster renewed understandings of identity and collective memory during wartime.

Chapter 4 investigates ethical aspects of using AI and generative technologies, especially when documentary work involves deceased individuals. Identifying simulation in documentary cinema takes on special significance since AI can create images that are difficult to distinguish from reality—this generates potential ethical threats because audiences may not realize what they are watching is a reconstruction, not fact.

Chapter 5 describes the author’s artistic-creative project, specifically the science-popular documentary film “Documentary Film as a Method of Reconstructing

Lost Reality’’, which is the practical implementation of the dissertation. More than just a demonstration of innovative instruments, the film is a cinema essay where the director acts as researcher, commentator, and empathetic participant. It explores the potential of digital reconstruction—visual, auditory, and spatial—through AI, VR/AR, and 3D. In the film, AI functions not only as a text generator but as a dialogue partner that stimulates philosophical reflection on the subject. Reconstructed objects, characters, and full scenes from the past—created using platforms like MidJourney, DALL·E, Runway ML, Topaz, Google VEO, and other tools—are presented as working creative instruments for documentary filmmakers.

Conclusions. Through the research, a comprehensive study of theoretical and practical aspects of digital reconstruction in documentary cinema was undertaken. Documentary cinema has been defined as an effective means of preserving collective memory and critically examining lost reality. The concept of reconstruction in visual art has been classified and its philosophical and cultural dimensions considered.

It was found that digital technologies—especially VR, AR, gamification, and AI—open new avenues for creating complex, multilayered reconstructions of space, events, and experience. The role of archival sources, photographs, and artifacts in shaping new visibility and reinterpreting historical events was analyzed. Moral and ethical aspects of visual reconstruction—from emotional manipulation to responsibility for recreating the images of the deceased—were explored. Special attention was paid to audio-visual style as a tool of authenticity and emotional depth. Interactive forms of documentary communication, particularly multimedia exhibitions, were found to enhance audience engagement and impart personal dimensions to reconstructions.

Ultimately, the author’s vision positions reconstruction as an interdisciplinary process—uniting technological innovation, ethical sensitivity, and profound historical understanding. The findings provide a foundation for further exploration of digital documentary practices amid wartime trauma, loss, and the urgent need to preserve national memory.

It also proposes a nouvelle approach to applying digital methods in cinema, emphasizing the necessity of ethical reflection and authorial responsibility in reconstruction processes.

Keywords: documentary cinema; digital technologies; digital avatars; memory reconstruction; virtual reality (VR); augmented reality (AR); 3D modeling; artificial intelligence (AI); national memory; historical reconstruction; authorial responsibility.