

ВИСНОВОК

творчого керівника, завідувача кафедри кінорежисури та кінодраматургії
Інституту екранних мистецтв Київського національного університету театру,
кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, заслуженого діяча мистецтв
України, доцента

МАРЧЕНКА ВАЛЕНТИНА ВІТАЛІЙОВИЧА

наукового консультанта, кандидата мистецтвознавства, доцента кафедри
кінознавства Інституту екранних мистецтв Київського національного
університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого

ЖУРАВЛОВОЇ ТЕТЯНИ ВАСИЛІВНИ

на творчий мистецький проєкт та його наукове обґрунтування
аспіранта творчої аспірантури кафедри кінорежисури та кінодраматургії
Київського національного університету театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого

МАРЧЕНКА ІВАНА СЕРГІЙОВИЧА

**«КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА ЯК ХУДОЖНЬО-ВИРАЖАЛЬНИЙ
КОМПОНЕНТ НОВИХ МЕДІА»**

поданий до захисту на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва за
спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

**Актуальність теми творчого мистецького проєкту
та обґрунтованість його положень.**

Актуальність дослідження зумовлена надзвичайно стрімким розвитком
цифрових технологій, що призвели до появи нових форм аудіовізуального
мистецтва та до сутнісних змін способів його взаємодії з глядачем та
користувачем. Автор зосереджується на комп'ютерній графіці та анімації як
визначальних художньо-виражальних засобах нових медіа, що значною мірою
розвинулися за останнє десятиліття, аналізує новітні технологічні трансформації

та їх вплив на сучасне аудіовізуальне мистецтво й освітні процеси, розглядає феномени інтерактивності, імерсивності та специфіку використання новітніх графічних інструментів і технологій, віртуальної та доповненої реальностей. Актуальність теми зумовлена також і освітніми викликами, пов'язаними з потребами адаптації освітніх програм до динамічних технологічних змін, до швидкого оновлення інструментарію та необхідності підготовки кваліфікованих фахівців, здатних працювати у сучасному медіавиробництві.

У першому розділі *«Теоретико-методологічні засади дослідження»* проаналізовано історіографію цифрового мистецтва та нових медіа, визначено ключові методологічні підходи (системний, компаративний, феноменологічний, семіотичний, історико-культурний та ін.). Дослідник розкриває сутність нових медіа як феномену цифрової культури (інтерактивність, мультимедійність, гіпертекстуальність, ремедіація, трансмедіація) та здійснює огляд сучасного програмного забезпечення й технологій створення цифрового контенту (графічні редактори, 3D-моделювання, анімація, рушії реального часу, монтаж, звук, AI).

Другий розділ *«Технологічні трансформації аудіовізуального мистецтва»* присвячено еволюції технологій від перших експериментів здійснених у 1960-х рр. — до сучасних. Автор аналізує трансформацію виду світоглядного, науково-популярного кіно в новомедійному середовищі, розглядає феномен віртуальної та доповненої реальностей у мистецькому та освітньо-пізнавальному просторі, розкриває засоби інтерактивності та імерсивності як нову парадигму мистецької творчості, а також висвітлює новітні підходи до освітньо-пізнавальної проблематики.

У третьому розділі *«Практична реалізація VR-технологій у мистецькій освіті»* розглянуто практичні реалізації цих VR-технологій для мистецьких та освітніх потреб: обґрунтовано концептуальні засади створення авторського творчого проєкту віртуальної освітньої студії для опанування основами відеовиробництва. Автор пропонує методик у впровадження VR в освітній процес (підготовчий етап, навчання викладачів, розробка контенту, інтеграція, оцінювання, підтримка), визначає технологічні інструменти, платформи та способи їх залучення до виробничого процесу VR-проєкту.

Висновки наукового обґрунтування чітко корелюють із поставленими завданнями дослідження та повністю відповідають його меті, підтверджуючи цілісність та логічність представленої роботи.

Відповідність публікацій та мистецької апробації темі творчого мистецького проєкту

Апробацію результатів наукової складової творчого мистецького проєкту висвітлено у 3-х наукових працях опублікованих у фахових виданнях:

1. Марченко І. С. Освітні медійні інновації у світових навчальних практиках. Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. Київ, 2024. № 35, С. 234-243, DOI: 10.34026/1997-4264.35.2024.318142
2. Марченко І. С. Формат і медіум у цифрову епоху: трансформації аудіовізуального мистецтва. Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. Київ, 2025. № 36, С. 190-198, DOI: 10.34026/1997-4264.36.2025.332824
3. Марченко І. С. Трансмедіація в аудіовізуальних мистецтвах: концептуалізація, історіографія та аналіз сучасних практик. Актуальні питання гуманітарних наук, Дрогобич, 2025. №86, С. 123-129, DOI: 10.24919/2308-4863/86-2-19

Публікації у тезах конференцій:

1. VIII Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтва» (Київ, 27 квітня 2023 р.)
2. Міжнародної науково-практичної конференції «Національне мистецтво в сучасних глобальних медіях. Світ. Культура. Війна» (Київ, 29 червня 2023 р.)
3. V Міжнародної наукової конференції «Проблеми методології сучасного мистецтвознавства та культурології» (Київ, 15-16 листопада 2023 р.)

4. IX Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтва» (Київ, 24 жовтня 2024 р.)
5. Круглого столу «Актуальні проблеми розвитку культури і мистецтва у динаміці сьогодення» (Київ, 22 жовтня 2024 р.)
6. II Щорічної міжнародної науково-практичної конференції «Продюсування фільмів у 21 столітті: основні виклики» (Київ, 16-17 грудня 2024 р.)

Апробація мистецької складової проєкту

1. Показ мистецької складової творчого мистецького проєкту «Комп'ютерна графіка та анімація як художньо-виражальний компонент нових медіа» для студентів 1 РІК курсу магістрів (Київ, 26 листопада 2024 р.).
2. Майстер-клас «Комп'ютерна графіка та анімація як художньо-виражальний компонент нових медіа» для студентів 4 РАФ курсу у майстерні М. І. Білоногова (Київ, 26 березня 2025 р.).
3. Публічний показ творчого мистецького проєкту «Комп'ютерна графіка та анімація як художньо-виражальний компонент нових медіа» (Київ, 8 травня 2025 р.).
4. Презентація «Шлях митця у цифрову добу» для студентів кафедри Актуальні мистецькі практики Львівської національної академії мистецтв (Львів, 27 травня 2025 р.).
5. Публічна презентація та показ творчого мистецького проєкту «Комп'ютерна графіка, як художньо-виражальний компонент нових медіа» на тему «Віртуальна реальність як засіб культурного збереження» (Яремче, Краєзнавчий музей, 10 червня 2025 р.).

Усі зазначені публікації та мистецькі апробації відповідають темі творчого мистецького проєкту «Комп'ютерна графіка як художньо-виражальний компонент нових медіа».

Ступінь новизни основних результатів дослідження:

Дослідження пропонує комплексний міждисциплінарний аналіз комп'ютерної графіки та анімації як художньо-виражальних компонентів нових медіа, що вперше здійснено в українському кінознавстві у такому обсязі та формі. Автор переконливо систематизував вплив технологічних трансформацій на аудіовізуальне мистецтво та освітні практики; розробив концептуальні засади та методику інтеграції VR-технологій у процес підготовки фахівців аудіовізуальної сфери. Фокус уваги звернено на мультимедійні засоби, як інструменти вираження на всіх етапах виробництва, саме на досвіді авторського наративу, на думці автора, а не лише на підлаштуванні до точки зору глядача, що можна вважати новим підходом до трактування теми інтерактивного кінематографа.

Рівень виконання творчого мистецького проєкту:

Автор пропонує динамічний, сучасний екранний науково-практичний твір – 42-хв. фільм., у якому у переконливій візуальній формі розгортаються основні положення наукового обґрунтування, зокрема — впровадження VR-технологій в освітню сферу. Творчий мистецький проєкт відзначається якісним рівнем виконання, демонструє широкий набір можливостей використання комп'ютерної графіки та анімації для створення нових форм мистецтва, зокрема, віртуальної освітньої студії. Рівень виконання повністю відповідає всім чинним нормам та стандартам проєктів такого формату, що підтверджує високу фахову компетенцію автора та актуальність представлених рішень.

Як результат, творчий мистецький проєкт переконливо та послідовно поєднує в собі інформативність та інноваційність, художню якість та педагогічну наочність, майстерно використовує інноваційні засоби для створення контенту.

Висновок:

Творчий мистецький проєкт та його наукове обґрунтування виконані на належному науковому та художньому рівні, характеризуються логічністю викладу, містять обґрунтовані теоретичні та практичні результати. Якість наукового обґрунтування творчого мистецького проєкту, одноосібні авторські публікації за темою дослідження, публічні апробації та численні інститутські перегляди мистецької складової проєкту дозволяють зробити висновок, що проєкт виконано на високому фаховому рівні, який відповідає вимогам МОН України. Автор творчого мистецького проєкту Марченко Іван Сергійович заслуговує на присудження освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво».

Рецензент:

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

В. В. МАРЧЕНКО

Рецензент:

кандидат мистецтвознавства, доцент
кафедри кінознавства Інституту екранних мистецтв
Київського національного університету театру,
кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого

Т. В. ЖУРАВЛЬОВА

Підпис
ЗАСВІДЧУЮ

Підпис
ЗАСВІДЧУЮ

НАЧАЛЬНИК
ВІДДІЛУ КАДРІВ

