

ВІДГУК

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

БЕЗРУЧКА ОЛЕКСАНДРА ВІКТОРОВИЧА

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

ІЛЛЄНКА МИХАЙЛА ГЕРАСИМОВИЧА

на творчий мистецький проєкт та його наукове обґрунтування

МАРЧЕНКА ІВАНА СЕРГІЙОВИЧА

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

подані до захисту на здобуття ступеня доктора мистецтва
за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»»

Актуальність теми дослідження.

Актуальність поданого до захисту проєкту аспіранта Івана Марченка не викликає сумнівів, оскільки процеси цифровізації глобально заповнюють інформаційний простір, що особливо помітно у царині аудіовізуального мистецтва та виробництва. Комп'ютерна графіка у цих процесах займає ключове місце, трансформувавшись із суто технічного засобу у повноцінний художній інструмент. Щодень вона все глибше проникає у структури аудіовізуальних творів — стає ядром цифрових мистецтв — інтерактивного дизайну, процедурної візуалізації, віртуального продакшну, інтерактивного мистецтва, VR/AR-просторів та інших новомедійних явищ.

Нескінченні варіації застосувань комп'ютерної графіки зумовили необхідність не лише технічного, а й естетичного, семіотичного та освітньо-педагогічного її осмислення, зокрема як феномена, що впливає та змінює класичну парадигму візуального сприйняття та мислення. Актуальність теми проєкту визначається й тим, що це дослідження провадиться у контексті змін стану глобальної культури. Дослідник реагує на необхідність глибокого теоретичного переосмислення художньої мови комп'ютерної графіки, яка дедалі частіше функціонує поза класичними рамками композиції, жанру чи просторово-часових координат, формуючи нові форми зображення та взаємодії з глядачем.

Також важливим актуальним аспектом проєкту виступає потреба удосконалення підходів до мистецької освіти, де технології реального часу мають стати не лише засобом викладання, а й методологією навчального занурення та мистецького експериментування. Особливої ваги набуває відсутність українському мистецтвознавстві системних досліджень комп'ютерної графіки як технологічного, так і водночас — художнього та освітнього чинника. Отже, тема проєкту є актуальною як у науково-теоретичному, так і в прикладному освітньо-культурному вимірах.

Наукова новизна результатів наукового обґрунтування.

Наукове обґрунтування зосереджене на ряді важливих положень, що вирізняються міждисциплінарністю та новим баченням комп'ютерної графіки як феномена, своєрідного «кентавра» технологій, мистецтва та освіти. Наукова новизна роботи відзначається оригінальним авторським баченням комп'ютерної графіки як художньо-виражального компонента нових медіа, що формує власну мову з характерною системою знаків, засобів композиції, комунікації, з власною естетикою та виражальними засобами, багато в чому відмінними від традиційної мови екрану.

Вперше в українському кінознавстві автор пропонує оновлений понятійнокатегоріальний апарат, що охоплює не лише базові терміни комп'ютерної

графіки (рендеринг, моделювання, симуляція), а й актуальні в цифровому мистецтві концепти, такі як процедурність, рушій реального часу, імедіація, ризома, алгоритмічна композиція, інтерактивність, генеративність, партисипативність тощо.

Окрему цінність становить розроблена методика впровадження VR-середовищ у мистецьку освіту (підрозділ 3.2), де автор обґрунтовує новий тип взаємодії між викладачем, студентом і медіасередовищем, пропонує модель *віртуального лабораторіуму*.

Дослідження критично розглядає проблему відставання освітніх програм від темпів розвитку цифрової індустрії, що підкріплено практичними прикладами та власним досвідом розробки навчальних програм ряду теоретичних та практичних дисциплін у сфері комп'ютерної графіки (які автор апробував та успішно викладав упродовж 4-х років на курсі бакалаврів — режисерів анімаційного фільму ІЕМ КНУТКТ імені І.К. Карпенка-Карого).

Новизна дослідження — не лише в осмисленні новацій художньої мови комп'ютерної графіки, а й у пропозиціях авторських практичних підходів до її викладання та запровадження у нові формати мистецької освіти, що відкриває перспективи наукових та освітньо-педагогічних досліджень у сфері нових медіа та цифрової естетики,

Теоретичне та практичне значення результатів наукового обґрунтування.

Теоретичне обґрунтування пропонує цілісну міждисциплінарну концепцію комп'ютерної графіки як художньо-виражального засобу нових медіа, систематизує понятійно-категоріальний апарат цифрового мистецтва.

Практичне значення дослідження пропонує розробку освітніх моделей, методик та середовищ, що базуються на використанні технологій VR, процедурної графіки та віртуального продакшну. Отримані результати можуть бути застосовані в мистецькій освіті, креативних індустріях та при формуванні сучасних навчальних програм у сфері цифрового мистецтва.

Структура, зміст та обсяг наукового обґрунтування.

Робота складається з анотацій українською та англійською мовами, вступу, трьох змістовних розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг теоретичного дослідження — 142 сторінки, з яких 91 — основний текст. Така структура дозволяє розгорнуто подати концептуальний та практичний матеріал, логічно реалізуючи дослідницьку мету. Теоретичні положення та висновки ґрунтуються на широкій доказовій джерельній базі: у роботі використано 118 джерел, з яких 38 — україномовні, 80 — англomовні.

Структура та обсяг наукового обґрунтування відповідають поставленій меті. Висновки чітко корелюють із завданнями дослідження, базуються на системному аналізі та підтвердженні теоретичними аргументами й практичними результатами.

Рівень виконання наукових завдань та опанування методологією наукової діяльності.

Здобувач продемонстрував зрілість як дослідник, здатний до самостійного, глибокого й структурованого аналізу складного міждисциплінарного об'єкта; поєднав історико-культурний, аналітичний, порівняльний, семіотичний і міждисциплінарний підходи, чим засвідчив високий рівень оперування сучасним методологічним апаратом досліджень в галузі аудіовізуального мистецтва та нових медіа, що свідчить про глибоке авторське розуміння як предмету галузі, так і загальнонаукових засад дослідницької роботи.

У процесі роботи автор не лише систематизував та узагальнив теоретичні позиції з теми комп'ютерної графіки, а й запропонував власні концептуальні положення. Зокрема — авторське бачення предмету комп'ютерної графіки як художньо-виражального компонента, що розкривається у взаємодії технологічного, естетичного та освітньо-педагогічного вимірів. Здійснив узагальнення термінології (наведеної у Глосарії, **Додаток Г**), запропонував розробку освітніх моделей, здійснив комплексний аналіз естетичних змін у цифровому мистецтві — усе це свідчить про сформованість у здобувача цілісного наукового мислення та здатність до генерації оригінальних наукових ідей.

Апробація результатів наукового дослідження.

Результати наукового дослідження Івана Марченка пройшли належну апробацію. Основні положення та висновки оприлюднені на профільних наукових конференціях, а також як наукові публікації. Здобувачем підготовлено 8 одноосібних публікацій, серед яких — 3 наукові статті (опубліковані у фахових виданнях категорії Б), що відповідають вимогам МОН України та відображають основні положення дослідження.

Відповідність мистецької апробації темі творчого мистецького проєкту.

Мистецька апробація здобувача повністю відповідає темі та завданням творчого мистецького проєкту. Для апробації мистецької складової було проведено п'ять майстер-класів, показів та презентацій, які було здійснено на кількох академічних платформах: на Кафедрі кінорежисури та кінодраматургії Інституту екранних мистецтв Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Кафедрі актуальних мистецьких практик Львівської національної академії мистецтв, на публічному мистецькому заході в Музеї етнографії та екології Карпатського краю.

Апробації сприяли виявленню запитів сучасної аудиторії та актуальних освітніх проблем. Здобувач продемонстрував не лише власну наукову та творчу позицію, а й уміння комунікувати з професійною та студентською аудиторіями, а також здатність до осмислення критичного зворотного зв'язку задля удосконалення проєкту, сприяли уточненню як окремих епізодів фільму, так і деталей наукового обґрунтування.

Творчий мистецький проєкт відповідає вимогам якості, що вимагається від фахових проєктів в галузі аудіовізуального мистецтва. Здійснені апробації підтверджують факти репрезентативності заявленої у науковому обґрунтуванні концепції та належної практичної реалізації творчого мистецького проєкту.

Характеристика мистецької складової творчого проєкту.

Мистецькою складовою творчого проєкту Івана Марченка виступає світоглядний науково-пізнавальний фільм (тривалістю 42 хв.), що має на меті висвітлення історіографічних, соціальних, технологічних та освітніх аспектів розвитку нових медіа і комп'ютерної графіки та слугує практичним майданчиком для апробації ключових концепцій дослідження.

Мистецька складова втілює ідею поєднання аналітичного підходу з художньою формою візуалізації, що дозволяє через екранну форму не лише проілюструвати теоретичні висновки, а й впливати на глядача емоційно, формувати підґрунтя для його зацікавленості у самостійному поглибленні теми.

Фундаментальна концепція творчого проєкту передбачає подальший його розвиток як імерсивного освітнього середовища — VR-платформи для вивчення теоретичних та практичних засад аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва. Втілена освітня форма такого проєкту дозволить студентам долати просторові та матеріальні обмеження традиційної кіноосвіти (з реальними дорогими павільйонами, камерами, світлом, реквізитом), поєднувати теоретичне навчання з практикою із професійним кінообладнанням у віртуальній реальності в режимі реального часу.

Дотримання академічної доброчесності у науковому обґрунтуванні та наукових публікаціях.

Текст наукового обґрунтування пройшов відповідну перевірку і не містить фактів академічного плагіату, самоплагіату чи інших форм порушення етичних норм наукової діяльності. Усі посилання та цитування належно оформлено відповідно до вимог бібліографічних посилань у наукових публікаціях, а авторські положення чітко відокремлені від позицій інших дослідників. Висновки, аналітичні спостереження та узагальнення є результатом тривалої самостійної наукової та педагогічно-викладацької діяльності здобувача.

Представлені у науковому обґрунтуванні результати досліджень відповідають вимогам МОН України, встановленим до наукових робіт на здобуття наукового ступеня та підтверджені публікаціями у фахових виданнях. Отже, дане дослідження відповідає принципам академічної доброчесності.

Дискусійні положення та зауваження.

Окремі положення наукового обґрунтування — дискусійні, що цілком природньо для будь-якого міждисциплінарного дослідження.

Зокрема, у підрозділі 2.4 (с. 74–75), де висвітлюється віртуальний продакшн як новий етап художньої реалізації комп'ютерної графіки, вартувало б критичніше окреслити економічні та індустріальні обмеження наведених технологій, особливо у контексті їх малодоступності в українському освітньому просторі.

У підрозділі 2.5 бажано приділити більше уваги практичним прикладам у навчальному контексті. Корисно, хоч узагальнено, долучити результати практичного навчання студентів-режисерів анімаційного фільму, проблемні етапи освоєння ними новітніх програм, на основі яких вони створили власні короткометражні дипломні анімафільми, зокрема, виокремити основні результати з їх практики.

У підрозділі 3.1 (с. 88–92) розглядаються авторські освітні підходи, пов'язані з *навчальним VR лабораторіумом*. Було б доцільно чіткіше окреслити критерії ефективності цих підходів, зокрема, у порівнянні з класичними методами викладання новомедійних дисциплін.

Не завадило б посилити й теоретичне підґрунтя щодо впровадження VR до освітньої парадигми на прикладах світових кіношкіл — наразі ці міркування оглянуті побіжно й спираються, переважно на власний авторський та викладацький досвід.

Технології віртуальної та доповненні реальностей описано переважно як позитивне явище: було б доречно посилити наголос на ризиках, викликах та етичних дилемах взаємодії технології та людини, критичніше застерегти від потенційних

загроз та ризиків (наприклад: від психологічної залежності користувача від гаджетів, від втрати відчуття фізичного простору, когнітивних перевантажень тощо).

Бажано б надати повнішу систематизацію сучасних освітніх підходів до методики інтеграції віртуальної реальності, уточнити, які саме освітні результати навчання очікуються від її впровадження (наприклад, у категоріях когнітивного, практичного навчання). Хоч і наведено окремі згадки їх використання, бракує конкретного порівняння існуючих педагогічних моделей або дидактичних парадигм у сфері цифрового мистецтва, і де саме ці технології можуть виявитися малоефективними.

Окремої уваги заслуговує узагальнений понятійно-категоріальний апарат поданий у Глосарії (у Додатку Г), що включає значну кількість термінів, пов'язаних із новими медіа. Термінологія вживається переважно коректно й дослідник вправно оперує як технічними поняттями, так і естетичними категоріями. Втім, не всі терміни, наведені у Глосарії, достатньо повно розглянуті в основному тексті, що створює ризик формального їх переліку без глибшого долучення до структури наукового тексту. Наприклад, проблематизація розгляду терміну «нові медіа», котрий вжито у найширшому значенні, потребує уточнень. Варто виразніше окреслити межі цього поняття — чи йдеться про платформу (YouTube, TikTok), про технологію, чи про художню парадигму.

Хоч переважну більшість тексту викладено образною, науково точною мовою, що сприяє сприйняттю складного матеріалу, у деяких фрагментах, іноді переважає стилістика художнього нарису, есеїстичних пасажів, які хоч і створюють виразний образ, та не завжди відповідають академічному характеру викладу й лаконічності. Бажано б (особливо в описі інтерфейсів або прикладів використання VR) скоротити деякі емоційно-наративні описи, особливо у Вступі, щоб надати тексту виразнішої академічності.

У Додатках не зайвим було б створити порівняльні таблиці, які візуалізували б динаміку впровадження комп'ютерної графіки як освітнього компонента (за

роками, країнами), за напрямками її використання в аудіовізуальному мистецтві та медіавиробництві й освіті. Вартувало б також детальніше конкретизувати майбуття цифрових технологій та подальші кроки.

Зазначені зауваження та побажання мають дискусійний характер і не знижують загальної якості наукового обґрунтування, яке, на нашу думку, є цілісною та концептуально завершеною новаторською працею,

Загальний висновок і оцінка наукового обґрунтування.

Творчий мистецький проект Марченка І.С. «Комп'ютерна графіка як художньовиразальний компонент нових медіа» та його наукове обґрунтування виконано на високому науковому та художньому рівнях. Проект характеризується своєчасністю, новизною, цілісністю, завершеністю, змістовністю та методологічною виваженістю. Незважаючи на дискусійність окремих положень — дана робота є актуальною, науково обґрунтованою та становить помітний внесок у розвиток мистецтвознавства, кінознавства та цифрової гуманітаристики. Автор виявив здатність до самостійного, комплексного теоретичного аналізу, міждисциплінарного мислення та практичного дискурсу щодо ролі комп'ютерної графіки у формуванні художніх та освітніх практик, демонструє високий рівень обізнаності проблемами візуального мистецтва, нових медіа, цифрових технологій та мистецької педагогіки. Ці наукові проблеми автор переконливо реалізував у творчому мистецькому проекті — 42 хв. фільмі та його науковому обґрунтуванні. Візуальне вирішення мистецького проекту виконано на високому рівні — автор мав численні публічні його покази, презентації та апробації, отримав схвальні відгуки наведені у Додатках.

Як головний висновок, цей проект — цілісне, аргументоване, високоякісне науково-мистецьке дослідження, що має важливу практичну цінність. Структура творчого мистецького проекту та його наукового обґрунтування відповідає вимогам МОН України, а результати — апробовані в трьох наукових публікаціях категорії Б, у тезах та конференціях. Дослідження орієнтоване як на проблеми

медіавиробництва, так і на сучасну педагогіку та освітні виклики, заслуговує на високу оцінку та повністю відповідає вимогам до кваліфікаційних робіт та наукового обґрунтування творчого мистецького проєкту на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва і може бути рекомендована до захисту.

Автор цього проєкту — Марченко Іван Сергійович — цілком заслуговує присвоєння ступеня доктора мистецтва за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво».

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



БЕЗРУЧКО О. В.

Підпис засвідчую.

Директор ДК

« » 20 р.



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



ІЛЛЕНКО М. Г.

Підпис

ЗАСВІДЧУЮ

М. Г. Ілленко

ПРИМАННИЙ ІНЖЕНЕР
КАДРІВ

