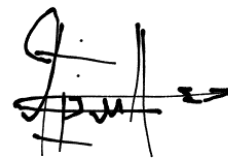


МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ, КІНО І
ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКО-КАРОГО



ЯРМОНІК АНТОН ОЛЕКСАНДРОВИЧ

СПЕЦІАЛЬНИЙ КУРС
«ДОКУМЕНТАЛЬНИЙ ФІЛЬМ ЯК СПОСІБ ВІДТВОРЕННЯ
ВТРАЧЕНОЇ ДІЙСНОСТІ ЗА ДОПОМОГОЮ СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ
ТЕХНОЛОГІЙ»

Методична розробка за тематикою творчого мистецького проєкту

Творчий керівник:

Вітер Василь Петрович,

заслужений діяч мистецтв України, доцент

Науковий консультант:

Марченко Сергій Миколайович,

кандидат мистецтвознавства, доцент

Анотація. Спеціальний курс «Цифрова реконструкція в документальному кіно» є міждисциплінарним дослідницько-практичним проєктом, що поєднує кінознавство, культурологію, медіамистецтво та сучасні цифрові технології. Його головна ідея полягає у вивченні механізмів відтворення втраченої дійсності через засоби візуального мистецтва, зокрема документального кіно, яке виступає не лише як форма художньої репрезентації, а й як інструмент збереження колективної пам'яті, відновлення історичної справедливості та критичного осмислення соціальних травм.

Програма курсу зосереджена на комплексному аналізі поняття реконструкції у візуальній культурі. Розглядаються історичні витoki та філософські виміри реконструкції, від ранніх спроб відтворення минулого на кіноекрані до новітніх технологічних практик, що охоплюють VR (віртуальну реальність), AR (доповнену реальність), 3D-моделювання, гейміфікацію та штучний інтелект. Окрема увага приділяється практиці роботи з архівними матеріалами (кінохронікою, фотографіями, свідченнями очевидців, артефактами) як з основними джерелами для побудови автентичних реконструкцій.

Важливим аспектом курсу є вивчення етичних проблем документальної реконструкції. Зокрема, аналізуються питання маніпуляції емоціями глядачів, відтворення образів загиблих, небезпеки ідеологічних перекручень історії та необхідність відповідального ставлення до культурної пам'яті. Через розгляд сучасних прикладів документальних і мультимедійних проєктів студенти мають змогу простежити як художні рішення поєднуються з технологічними інноваціями, створюючи простір для індивідуального та колективного переживання минулого.

Практична складова курсу передбачає ознайомлення з інструментами цифрової реконструкції: від програмного забезпечення для відеомонтажу та постпродакшн-звуку до платформ штучного інтелекту для відновлення голосів, зображень і просторових моделей. Завдяки цьому студенти отримають базові навички створення власних реконструктивних фрагментів, які поєднують архівні джерела з новітніми технологічними підходами.

У результаті опанування курсу студенти здобудуть системне розуміння цифрової реконструкції як явища, що інтегрує історичні, культурологічні та мистецькі підходи, а також практичний інструментарій, необхідний для подальшої наукової та творчої роботи у сфері сучасної документалістики.

Курс розрахований на здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої

освіти галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво».

Тривалість курсу - один семестр.

Мета курсу - формування студентів цілісного розуміння теоретичних, історико-культурних та практичних засад відтворення втраченої дійсності засобами сучасних цифрових технологій у документалістиці.

Курс спрямований на:

- **осмислення документального кіно як інструменту збереження колективної пам'яті та критичного осмислення історичних подій, що мали вирішальне значення для суспільства;**
- **вивчення природи реконструкції у візуальному мистецтві, її філософських, культурологічних і мистецьких вимірів, а також впливу на сучасні форми наративу й режисерського мислення;**
- **ознайомлення з інноваційними цифровими технологіями (VR, AR, 3D-моделювання, штучний інтелект, гейміфікація), які розширюють можливості документального кіно у створенні багат шарових реконструкцій простору, подій і досвіду;**
- **формування навичок роботи з архівними матеріалами (хронікою, фотографіями, артефактами, усними свідченнями) для відтворення автентичної та достовірної візуальної реальності;**
- **розвиток критичного мислення щодо етичних та моральних аспектів цифрової реконструкції, зокрема проблем достовірності, маніпуляції емоціями та відповідальності перед суспільством;**
- **практичне засвоєння сучасних програмних інструментів для відео- та аудіомонтажу, постпродакшн-звуку, створення візуальних та аудіо-ефектів за допомогою ШІ, інтеграції мультимедійних матеріалів у документальні проекти;**
- **формування авторського підходу до створення документальних реконструкцій, що поєднує технологічні інновації, художнє бачення та науково-дослідницький аналіз.**

Таким чином, мета курсу не лише в теоретичному вивченні цифрової реконструкції, але й у **практичному оволодінні інструментарієм**, що дає

можливість майбутнім дослідникам і митцям створювати документальні фільми нового покоління - інтерактивні, багатовимірні та соціально значущі.

Здобувачі повинні **знати**:

- теоретичні основи документального кіно як жанру, його місце в системі сучасних візуальних мистецтв та комунікацій;
- філософські, культурологічні та естетичні засади реконструкції, розуміння категорій «історична пам'ять», «втрачене минуле», «візуалізація досвіду»;
- історичні етапи розвитку документалістики та ключові тенденції трансформації документального фільму у XX–XXI ст.;
- класифікацію та методи реконструкції в аудіовізуальному мистецтві, включно з художніми та документальними підходами;
- основні цифрові технології (VR, AR, 3D-моделювання, штучний інтелект, motion capture, гейміфікація), які застосовуються для створення реконструкцій;
- принципи роботи з архівними джерелами - кінохронікою, фотографіями, артефактами, усними свідченнями та цифровими базами даних;
- інструменти відео- та аудіомонтажу, постпродакшну та візуальних ефектів, зокрема Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Pro Tools, After Effects, AI-платформи для генерації та обробки медіа;
- етичні та моральні засади реконструкції, зокрема проблеми достовірності, маніпуляції фактами, використання образів загиблих, питання авторської відповідальності;
- механізми інтеграції документального кіно з іншими медіа-формами (інтерактивні експозиції, мультимедійні інсталяції, web-документалістика);
- сучасні тенденції цифрової гуманітаристики та цифрової культури, що визначають контекст застосування документального кіно у відтворенні соціально-історичної пам'яті.

ПИТАННЯ СПЕЦКУРСУ

РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ МУЛЬТИМЕДІА ТА НОВИХ МЕДІА

ТЕМА І. ПОНЯТТЯ «МУЛЬТИМЕДІА» ТА «НОВІ МЕДІА»

1. Поняття «мультимедіа» та його історіографія.
2. Поняття «нові медіа» та особливості їх розвитку.
3. Проблеми класифікації та дослідження нових медіа.

ТЕМА ІІ. ВЛАСТИВОСТІ НОВИХ МЕДІА

1. Діджиталізація та її вплив на аудіовізуальні практики.
2. Конвергентність медіа та інтеграція різних платформ.
3. Інтерактивність як ключова характеристика сучасних медіа.
4. Гіпертекстуальність та нелінійні наративи.
5. Глобалізація контенту та культурний обмін.
6. Симуляція і створення альтернативних реальностей.

ТЕМА ІІІ. ТЕХНОЛОГІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ, ДОПОВНЕНОЇ ТА ЗМІШАНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

1. Віртуальна реальність: технологічні та творчі аспекти.
2. Доповнена реальність: інтеграція цифрового та фізичного світу.
3. Змішана реальність: приклади застосування та виробничі особливості.

РОЗДІЛ ІІ. ІНСТРУМЕНТИ ІНТЕРАКТИВНОГО КІНЕМАТОГРАФА

ТЕМА ІV. ІНТЕРАКТИВНИЙ КІНЕМАТОГРАФ ЯК ОКРЕМА ФОРМА

1. Поняття «інтерактивний кінематограф».
2. Імерсивність: рівні та способи залучення глядача.
3. Репрезентація глядача та роль аватара.

ТЕМА V. ВЗАЄМОДІЯ ГЛЯДАЧА З ІНТЕРАКТИВНИМ ФІЛЬМОМ

1. Контроль та взаємодія через контролери.
2. Взаємодія з VR-технологією через відстеження рук та очей.
3. Повнотілесна взаємодія в інтерактивному просторі.

ТЕМА VI. ГРАФІЧНІ ЕЛЕМЕНТИ ТА ДИЗАЙН

1. Дизайн інтерфейсів у мультимедійних проєктах.
2. UX/UI та формування користувацького досвіду.
3. Інструкції, графічні підказки та орієнтація глядача.

РОЗДІЛ III. ВИРОБНИЦТВО ІНТЕРАКТИВНОГО ФІЛЬМУ

ТЕМА VII. ПІДГОТОВЧИЙ ПЕРІОД

1. Драматургія нелінійного наративу.
2. Пошук локацій для сферичного відео.
3. Розкадрування та планування зйомки.

ТЕМА VIII. ФІЛЬМУВАННЯ

1. Технології зйомки сферичного кіно.
2. Робота режисера з актором в ігровому форматі.
3. Робота режисера з героєм у документальному сферичному фільмі.

ТЕМА IX. ПОСТПРОДАКШЕН

1. Монтаж сферичного відео.
2. Кольорокорекція та звукове оформлення.
3. Підготовка інтерактивного контенту для VR/AR-додатків.

Форми навчання

Курс передбачає поєднання різних форм навчальної діяльності, що дозволяє комплексно засвоїти теоретичні знання та практичні навички:

- **Лекційні заняття** – викладення теоретичних основ мультимедіа, нових медіа та інтерактивного кінематографа, аналіз ключових понять, технологій та методологій.
- **Практичні заняття** – робота зі сферичним відео, розробка нелінійних сценарних структур, монтаж інтерактивного контенту та створення UX/UI для VR/AR-додатків.
- **Семінарські заняття** – групові обговорення, аналіз мультимедійних проєктів українських та світових авторів, дискусії щодо новітніх тенденцій та технологій.
- **Індивідуальні консультації** – обговорення творчих ідей студентів, допомога в плануванні інтерактивних проєктів та технічних завдань.
- **Самостійна робота** – глибоке опрацювання матеріалів курсу, розбір мультимедійних прикладів, монтаж сферичного відео, тестування інтерактивних додатків.

Тематика практичних занять

1. Ознайомлення з основами VR/AR та їх застосування у документальному кіно.
2. Аналіз документальних проєктів із використанням цифрових технологій.
3. Імплементация VR/AR у реконструкцію історичних подій.
4. Розробка концепції інтерактивного документального проєкту.
5. Практика роботи з 360°-відео, CGI та доповненою реальністю.
6. Монтаж та постпродакшн у VR/AR-проєктах.

Практичні завдання для самостійної роботи

Студенти повинні самостійно:

1. Опрацювати лекційні та додаткові матеріали курсу.

2. Переглянути та проаналізувати приклади українських та світових мультимедійних проєктів.
3. Виконати монтаж сферичного відео та підготувати контент для інтерактивної платформи.
4. Ознайомитись із сучасними тенденціями розвитку мультимедійних технологій та проєктів.
5. Виявити профільні фестивалі та події для демонстрації мультимедійних робіт.

Питання для самостійної роботи

1. Основні засади сучасного цифрового документального кіно.
2. Методологія роботи з VR/AR, CGI та іншими технологіями.
3. Пошук джерел та архівних матеріалів для реконструкції.
4. Визначення теми, конфлікту та сюжету документального проєкту.
5. Розробка режисерського сценарію під VR/AR-формат.
6. Особливості зйомки для 360°-камер та інтерактивних середовищ.
7. Монтаж та інтеграція віртуальних елементів у готовий матеріал.
8. Адаптація аудіовізуального контенту для занурення глядача.

Орієнтовний перелік питань для підсумкового контролю

1. Основні типи документальних проєктів із застосуванням цифрових технологій.
2. Принципи реконструкції історичних подій у VR/AR.
3. Методи інтеграції CGI та 3D-моделювання у документальні фільми.
4. Формування сюжетної та емоційної лінії у VR-документалістиці.
5. Створення ефекту присутності та взаємодії глядача з матеріалом.
6. Адаптація архівних матеріалів у цифровому форматі.

7. Використання AI та синтезу голосу у відтворенні історичних подій.
8. Технічні аспекти постпродакшну VR/AR-проектів.
9. Етичні та авторські аспекти роботи з цифровими реконструкціями.
10. Оцінка впливу VR/AR-документалістики на глядача.
11. Порівняльний аналіз традиційного та цифрового документального кіно.
12. Створення інтерактивних наративів та мультимедійних експозицій.
13. Основи роботи з 360°-відео та панорамною зйомкою.
14. Вибір оптимальної технології для конкретного документального проєкту.
15. Планування сцен і локацій у віртуальному середовищі.
16. Робота зі звуком та просторовим аудіо у VR-документалістиці.
17. Критичний аналіз існуючих VR/AR-документальних проєктів.
18. Використання доповненої реальності для інтерактивних експозицій.
19. Методи створення наративного іммерсивного досвіду для різних аудиторій.
20. Створення та візуалізація цифрового сетінгу історичного середовища.
21. Розробка методології оцінки ефективності VR/AR-документального проєкту.

Рекомендована література для спецкурсу

Обов'язкова

1. Атаманенко, А. (2025). Використання віртуальної та доповненої реальності в аудіовізуальних творах.
2. Бодріяр, Ж. (2004). *Симулякри і симуляція*. Київ: Основи.
3. Канівець, І. (2018). Реалізація проєктів віртуальної реальності як різновиду варіативного екранного твору.
4. Плахов, А. (2019). *Симуляція у кіно: техніка та драматургія*. Львів: Критика.

5. Ярмонік, А. О. (2025). Віртуальна та доповнена реальність у документальному кіно: нові можливості для відтворення історичних подій. *Науковий вісник КНУТКиТ ім. І. К. Карпенка-Карого*.

Іноземні джерела

1. Bender, S. M., & Broderick, M. (2021). Virtual Reality, Trauma and Empathy. In *Virtual Realities: Case Studies in Immersion and Phenomenology* (pp. 109–169). https://doi.org/10.1007/978-3-030-82547-8_5
2. Bolter, J. D., Engberg, M., & MacIntyre, B. (2021). *Reality Media: Augmented and Virtual Reality*. MIT Press. <https://books.google.com.ua/books?id=VjYXEAAAQBAJ>
3. Branagan, L. (2023). *An Indefinite Life: 360-degree Filmmaking: Where Do We Look Next?* (Doctoral dissertation, University of Technology Sydney). <https://www.proquest.com/openview/5d1055a414194426c071cfa8b63ff728/1>
4. Bruzzi, S. (2003). *New Documentary*. London: Routledge.
5. Chepelyk, O. (2021). Immersive Environments, VR, AR in Ukrainian Contemporary Art of the Recent Years. *Contemporary Art*. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423>
6. Dionysus, A. (2022). *Storytelling in a Frameless Screen: Producing Cinematic Virtual and Augmented Reality Experiences* (Doctoral dissertation, La Trobe University). <https://www.researchgate.net/publication/355882647>
7. Kim, J. (2021). Synthetic Vision in Virtual Reality Documentaries. *Film-Philosophy*. <https://doi.org/10.3366/film.2021.0178>
8. Studt, E. (2021). Virtual reality documentaries and the illusion of presence. *Studies in Documentary Film*, 15, 175–185. <https://doi.org/10.1080/17503280.2021.1923147>

Додаткова

1. Безручко, О., & Сухін, М. (2023). Animated documentaries in modern cinematic art: specifics of production. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 6(2), 241–251. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289310>

2. Гавран, І., & Ботвин, М. (2020). Документальне кіно в сучасному екранному дискурсі.
3. StopFake. (2025). Діпфейк – загроза чи можливість?
4. *Chernobyl VR Project*. (2025). Укрінформ.
<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=GCqx0sowFg0>
5. *National Geographic*. Загублені міста з Альбертом Ліном.
6. Respeecher; ElevenLabs; ChatGPT. (2025).
7. *Unity real-time development platform*. (2025). <https://unity.com/>
8. *Unreal Engine. The most powerful real-time 3D-creation tool*. (2025).
<https://www.unrealengine.com/en-US>

Іноземні джерела

1. Banfi, F. (2021). The evolution of interactivity, immersion and interoperability in HBIM: Digital model uses, VR and AR for built cultural heritage. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 10(10), 685.
<https://doi.org/10.3390/ijgi10100685>
2. Bodini, A., Manohar, A., Colecchia, F., Harrison, D., & Garaj, V. (2024). Envisioning the future of virtual production in filmmaking: A remote co-design study. *Multimedia Tools and Applications*, 83(7), 19015–19039.
<https://www.researchgate.net/publication/372624705>
3. Dimendberg, E. (2024). A promise deferred: architectural documentary in the multimedia age.
4. Schleser, M. (2022). Smart storytelling. *Studies in Documentary Film*, 16(2), 97–113. <https://doi.org/10.1080/17503280.2022.2048230>
5. The Guardian. (2021). Anthony Bourdain documentary sparks backlash for using AI to fake voice.
6. Young, G. W., O'Dwyer, N., & Smolic, A. (2022). Exploring virtual reality for quality immersive empathy building experiences. *Behaviour & Information Technology*, 41(16), 3415–3431.
<https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1993336>
7. Paulauskas, L., Paulauskas, A., Blažauskas, T., Damaševičius, R., & Maskeliūnas, R. (2023). Reconstruction of industrial and historical heritage for

cultural enrichment using virtual and augmented reality. *Technologies*, 11(2), 36. <https://doi.org/10.3390/technologies11020036>

8. Zhang, J., Yahaya, W., & Sanmugam, M. (2024). The Impact of Immersive Technologies on Cultural Heritage: A Bibliometric Study of VR, AR, and MR Applications. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su16156446>

Інформаційні ресурси

Відеоресурси

1. *Chernobyl VR Project*. (2025). YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=GCqx0sowFg0>
2. *Notes on Blindness VR*. (2016). YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=9ViF0GBt6fQ>

Платформи для створення VR/AR контенту

3. *Unreal Engine*. (2025). URL: <https://www.unrealengine.com/en-US>
4. *Unity real-time development platform*. (2025). URL: <https://unity.com/>
5. *Apple ARKit*. (2025). URL: <https://developer.apple.com/augmented-reality/arkit/>

Аналітичні та статистичні ресурси

6. *Statista – AR/VR Statistics*. (2025).
 - AR & VR – Worldwide. URL: <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/worldwide>
 - Virtual reality (VR) – statistics & facts. URL: <https://www.statista.com/topics/2532/virtual-reality-vr/>
7. *Ciklum Blog – AR/VR Trends*. (2025). URL: <https://www.ciklum.com/resources/blog/ar/vr-trends-and-predictions-for-2025-beyond>

Спеціалізовані ресурси з документалістики та VR/AR

8. *Docudays UA*. (2025). URL: <https://docudays.ua/>
9. *Pixelated Realities*. (2025). URL: <https://pixelatedrealities.org/uk/mouv-2/>
10. Apple ARKit – <https://developer.apple.com/augmented-reality/arkit/>
Розробницькі ресурси та документація для створення AR-додатків на iOS.