

ВИСНОВОК

творчого керівника

доктора мистецтвознавства, професора,

професора кафедри мистецтвознавства

Харківської державної академії культури

БЕЗРУЧКА ОЛЕКСАНДРА ВІКТОРОВИЧА

та наукового консультанта,

доктора мистецтвознавства, професора,

професора кафедри мистецтвознавства

Харківської державної академії культури

РИБАЛКО СВІТЛАНИ БОРИСІВНИ

про творчий мистецький проєкт «Творчі інструменти

аудіовізуального інтерактивного оповідання»

та його наукове обґрунтування

здобувача третього (освітньо-творчого) рівня – доктор мистецтва

Харківської державної академії культури

Поберайла Олександра Анатолійовича

Актуальність теми творчого мистецького проєкту та обґрунтованість його положень. Трансформації сучасного аудіовізуального мистецтва, зумовлені стрімким розвитком цифрових технологій, генеративного штучного інтелекту та інтерактивних медіа, ставлять під питання саму модель лінійного, авторськи контрольованого кінематографічного оповідання. У цих умовах аудіовізуальне інтерактивне оповідання (АІО) постає як специфічна синтетична форма сучасного медіамистецтва, що поєднує кінематографічну естетику з механіками інтерактивної участі глядача.

У науковому обґрунтуванні та творчому мистецькому проєкті О. Поберайло комплексно досліджує специфіку аудіовізуального

інтерактивного оповідання як самостійної художньої форми з акцентом на творчі інструменти, наративні структури та механізми взаємодії в умовах низькобюджетного FMV-виробництва. У представленому дослідженні висвітлено ключові принципи створення інтерактивних аудіовізуальних творів: від типології наративних архітектур та стратегій імерсії до механік агентності та технологій реалізації.

Актуальність обраного напрямку дослідження продиктована гострим запитом на системний мистецтвознавчий аналіз інтерактивного кіно та FMV-проектів, які для українського екранного мистецтва залишаються малодослідженою територією. Вітчизняні заклади вищої освіти продовжують готувати фахівців переважно для лінійного кіно, тоді як ринок та глобальні тенденції вже потребують авторів, здатних працювати з нелінійними наративами, розгалуженими сценарними архітектурами й інтерактивними механіками. У цьому сенсі проєкт є одним із перших в Україні системних досліджень інтерактивного оповідання в контексті кіномистецтва.

У межах першого розділу автор провів ґрунтовний історіографічний аналіз проблеми аудіовізуального інтерактивного оповідання, здійснив огляд еволюції наративних форм від ранніх кібертекстів до сучасних FMV-проектів та потокових інтерактивних платформ. Наукове обґрунтування висвітлює принципові відмінності між інтерактивним оповіданням у відеоіграх, VR-середовищах та FMV-форматі. Автор слушно зазначає, що АІО є складним міждисциплінарним явищем, яке інтегрує здобутки теорії кіно, наратології, ігрового дизайну та цифрових технологій. Здійснений історіографічний огляд дозволив досліднику обґрунтувати наявність термінологічної розрізненості та запропонувати власний категоріально-понятійний апарат, зокрема поняття «агентність», «імерсія», «людонаративний дисонанс», «невидима агентність», «гаптична візуальність».

У другому розділі автор обґрунтовує типологію наративних структур АІО, розглядаючи наративні архітектури не лише як технічні конструкції, а як

повноцінні творчі інструменти кінематографічного оповідання. Дослідник систематизує аудіовізуальні стратегії імерсії для FMV-формату, переконливо доводячи, що в умовах точкової інтерактивності пріоритет належить ілюзії правдоподібності (plausibility illusion), а не ілюзії місця, характерній для VR-форм. Окрему наукову цінність має розроблена методика параметризації відеоматеріалу та фолдбек-архітектури, яка дозволяє стримувати комбінаторний вибух та досягати наративної варіативності без експоненційного зростання обсягу відзнятого матеріалу. Автор аргументовано обґрунтовує практико-теоретичну рамку створення низькобюджетного АІО-продукту.

У третьому розділі, присвяченому аналізу творчого потенціалу АІО, автор демонструє застосування розроблених інструментів у художній практиці через науково-популярний фільм «Архітектори досвіду» та в педагогічній площині через розроблений спецкурс «Інтерактивне кіно: Теорія, Практика та АІ-Методології». Наукове обґрунтування висвітлює методологію створення фільму як специфічну форму дослідження через практику, що дозволяє органічно поєднати документування практичного досвіду, аналіз та художнє узагальнення. У роботі здійснено порівняльний аналіз ключових кейсів інтерактивного кіно, що дало змогу детально дослідити механізми взаємодії наративних структур, імерсивних стратегій та механік агентності в різних проєктах.

Наукова складова творчого мистецького проєкту О. Поберайла проявляється на рівні сценарію в систематизації структурних моделей АІО, розробці типології виборів як ключового елемента інтерактивного наративу, аналізі методів оповідання, характерних для нелінійного кіно, та в дослідженні каналів взаємодії паралельних сюжетних ліній. Усі ці теоретичні конструкти інтегровані в єдиний методологічний апарат, що дає змогу розглядати АІО як самостійну дисципліну з власним понятійним апаратом.

Творчий мистецький проєкт повністю відповідає затвердженій програмі дослідження, оскільки кожний його розділ відповідає певному блоку програми:

від теоретичного обґрунтування через структурні моделі та методи оповідання до практичного кейсу.

Творчий мистецький проєкт є високоінноваційним насамперед тому, що це перша в Україні навчальна відеолекція, яка системно розкриває інструментарій АІО. Авторські приклади, створені спеціально для фільму, слугують живою ілюстрацією кожного теоретичного концепту, а використання власних термінів сприяє формуванню мови нової дисципліни. Практичне значення творчого мистецького проєкту багатогранне. У навчальному аспекті він може слугувати основою для дисципліни «Сучасні технології екранних мистецтв». У виробничому вимірі надає готовий набір інструментів для створення інтерактивного кіно. Дослідницька складова пропонує систематизовану теорію АІО, яку можна подати як окремий розділ вітчизняного кінознавства.

Творчі компетентності здобувача виявляються у вмінні створити цілісний художній світ, що функціонує як жива ілюстрація теоретичних концептів, а також у навичках роботи з акторами, камерою, монтажно-композиційними прийомами та інтеграції звукового дизайну в наратив. Науково-дослідницькі компетентності О. Поберайла демонструються через глибоке знання теорії кіно, орієнтацію в сучасній інтерактивній культурі та вміння систематизувати дисперсні концепції в чітку методологію.

У процесі виконання кваліфікаційної роботи здобувач продемонстрував високий рівень наукової та творчої підготовки, сформованість дослідницьких компетентностей, уміння працювати з широким колом вітчизняних і зарубіжних наукових джерел, критично їх аналізувати та узагальнювати. Автор виявив здатність до самостійного наукового пошуку, аргументованого обґрунтування власних положень та формулювання висновків.

Олександр Анатолійович Поберайло працював над дослідженням системно та послідовно, своєчасно виконував усі етапи підготовки роботи, відповідально ставився до зауважень і рекомендацій творчого керівника та

наукового консультанта, що свідчить про його високий рівень дисциплінованості, організованості та відповідальності. Упродовж навчання він зарекомендував себе як ініціативний, наполегливий і творчий дослідник, здатний до самостійного вирішення складних наукових і творчих завдань.

Мета творчого мистецького проєкту, що полягала у створенні інструментарію сучасного інтерактивного кіно, досягнута через послідовну реалізацію всіх завдань. Кожен елемент фільму підпорядкований головній меті і не містить відхилень.

Апробація положень наукової складової відображена у текстах статей, опублікованих в наукових фахових виданнях України:

1. Поберайло О. А. Інтерактивне кіно: модель аналізу у контексті аудіовізуального формату. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. № 86. С. 44–54. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/86-3-6>

2. Поберайло О. А. Теоретичні підходи до вивчення інтерактивного кіно: систематизація міжнародного дискурсу. *Вісник КНУКиМ. Серія: Мистецтвознавство*. 2025. № 53. С. 77–86. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.53.2025.348230>

Статті в іноземних наукових періодичних виданнях, включених до міжнародних наукометричних баз:

1. Poberailo O. Interactive cinema on DVD in the discourse of audiovisual art. *Baltic Journal of Legal and Social Sciences*. 2025. № 3. P. 96–104. DOI: <https://doi.org/10.30525/2592-8813-2025-3-12>

2. Poberailo O. Interactive storytelling in VR games: revisiting Janet Murray's legacy. *Baltic Journal of Legal and Social Sciences*. 2025. № 4, P. 149–153. DOI: <https://doi.org/10.30525/2592-8813-2025-4-18>

3. Poberailo O. The genre specificity of interactive cinema. *Scientific Journal of Polonia University*. 2025. Vol. 69, № 2. P. 64–74. DOI: <https://doi.org/10.23856/6907>

Розділ у міжнародній науковій колективній монографії:

1. Poberailo O. Branched Narrative: From Technical Device to the Art of Modeling the Future. *The image of the future in culture* : Scientific monograph. Riga, Latvia : Baltija Publishing, 2025. P. 78–90. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-591-4-5>

Матеріали наукового обґрунтування проєкту було також апробовано на одинадцяти міжнародних конференціях:

1. Поберайло О. А. Вибір у діалозі як окремий інструмент інтерактивного оповідання. *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку*: матеріали міжнар. наук. конф., 22–23 листоп. 2023 р.: у 2 ч. Харків : ХДАК, 2023. Ч. 2. С. 61–62.

2. Поберайло О. А. Ігри full motion video (fmv): розкриття потенціалу через кінематографічні методи. *Культура та інформаційне суспільство XXI століття* : матеріали міжнар. наук. конф., 18–19 квіт. 2024 р.: у 2 ч. Харків : ХДАК, 2024. Ч. 2. С. 83–85.

3. Поберайло О. А. Інтерактивне кіно: адаптація кінематографічних прийомів до ігрових механік. *Актуальні проблеми розвитку українського та зарубіжного мистецтв: культурологічний, мистецтвознавчий, педагогічний аспекти*: матеріали міжнар. наук. конф., 24–26 трав. 2024 р., Волинський національний університет імені Лесі Українки. Львів – Торунь: Liha-Pres, 2024. С. 174–177.

4. Poberailo O. Immersive interactive storytelling: the role of the cinematic approach. *Current trends in art and culture*: International scientific conference, April 3–4, 2024. Wloclawek, Republic of Poland. Riga, Latvia: Baltija Publishing, 2024. P. 41–44. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-427-6-8>

5. Poberailo O. Interactive storytelling: Current status and prospects of research. *Global modern trends in research*: International scientific conference, May 30–31, 2024. Riga, Latvia: Baltija Publishing, 2024. P. 47–50. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-446-7-12>

6. Поберайло О. А. Генерація відео в контексті сучасного аудіовізуального виробництва: нові можливості та виклики. *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку*: матеріали міжнар. наук. конф., присвяч. 95-річчю ХДАК, 21–22 листоп. 2024 р.: у 2 ч. Харків : ХДАК, 2024. Ч. 2. С. 108–110.

7. Поберайло О. А. Інтерактивне кіно: монтаж як інструмент створення варіативного наративу. *Trends and challenges in the development of contemporary culture and art*: International scientific conference, December 25–26, 2024. Riga, the Republic of Latvia. Riga, Latvia: Baltija Publishing, 2024. P. 29–34. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-515-0-7>

8. Поберайло О. А. Ігро-фільми: як еволюційний етап інтерактивного кіно. *Мистецтвознавство. Культурологія. Медіапедагогіка*: матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 17 груд. 2024 р.: у 4 ч. / упоряд.: О. В. Безручко, Д. В. Переяславець. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2024. Ч. 3. С. 63–67.

9. Poberailo O. Game-films as a progressive form of interactive narrative. *Transformation of culture and art under the influence of artificial intelligence*: International scientific conference, October 3–4, 2024. Riga, the Republic of Latvia. Riga, Latvia: Baltija Publishing, 2024. P. 43–47. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-488-7-11>

10. Поберайло О. А. Сценарні особливості та виклики нелінійної оповіді. *Культура та інформаційне суспільство XXI століття*: матеріали міжнар. наук. конф. молодих учених, 17–18 квіт. 2025 р. Харків : ХДАК, 2025. С. 157–159.

11. Поберайло О. А. Інтерактивне кіно: особливості використання технологій генерації відео. *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку*: матеріали міжнар. наук. конф., 20–21 листоп. 2025 р. Харків : ХДАК, 2025. С. 57–58.

Апробація творчого мистецького проєкту:

1. Поберайло О. А. Авторський майстер-клас «Розробка концепту сценарію для інтерактивного фільму: практичний досвід та сценарні виклики» в рамках круглого столу «На перехресті науки та мистецтва: сучасні практики» міжнародної науково-теоретичної конференції молодих учених «Культура та інформаційне суспільство XXI століття» (Харків, 17 квітня 2025 р.). Харків: ХДАК, онлайн-платформа Zoom, 2025.

2. Поберайло О. А. Сценарні особливості інтерактивного оповідання: майстер-клас з демонстрацією частин власного творчого проєкту в рамках семінару-практикуму «У кадрі та поза ним: творчі підходи в аудіовізуальному мистецтві» (Самбір, 2 травня 2025 р.). Самбір: Самбірський фаховий коледж культури і мистецтв, онлайн-платформа Zoom, 2025.

3. Поберайло О. А. Нейромережі у створенні інтерактивного фільму: від генерації розгалужених сценаріїв до візуалізації (на прикладі реального кейсу): майстер-клас з демонстрацією частин власного творчого проєкту в рамках семінару-практикуму «У кадрі та поза ним: творчі підходи в аудіовізуальному мистецтві» (Самбір, 29 квітня 2026 р.). Самбір: Самбірський фаховий коледж культури і мистецтв, онлайн-платформа Zoom, 2026.

4. Поберайло О. А. Архітектори досвіду: презентація творчого мистецького проєкту для студентів кафедри кінотелережисури та сценарної майстерності (Харків, 27 травня 2026 р.). Харків : Харківська державна академія культури, онлайн-платформа Zoom, 2026.

Показ та обговорення творчої мистецької складової проєкту «Творчі інструменти аудіовізуального інтерактивного оповідання» відбувся на кафедрі мистецтвознавства Харківської державної академії культури 27 травня 2026 року (м. Харків). Здійснено висновок, що за всіма параметрами фільм відповідає вимогам Стандарту вищої освіти та освітньо-творчої програми підготовки доктора мистецтва 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво».

Протягом навчання здобувач виконав програму наукової та творчої складової в повному обсязі, у встановлені в індивідуальному плані терміни, про що свідчать звіти, подані до розгляду кафедри мистецтвознавства.

Під час реалізації творчого мистецького проєкту Олександрю Поберайлу вдалося створити фільм винятково інструментами штучного інтелекту, що підтверджує перспективність використання сучасних технологій у виробництві освітнього контенту. Водночас не вдалося реалізувати більше художніх сцен та демонстраційних епізодів, що обмежило візуальну різноманітність матеріалу.

Підсумовуючи вищезазначене, зауважимо, що загалом творчий мистецький проєкт та його наукове обґрунтування виконані на високому творчому та науково-методичному рівні, відповідають усім нормативним вимогам.

Творчий керівник

доктор мистецтвознавства, професор,

професор кафедри мистецтвознавства

Харківської державної академії культури

О.В. БЕЗРУЧКО

Науковий консультант

доктор мистецтвознавства, професор,

професор кафедри мистецтвознавства

Харківської державної академії культури

С.Б. РИБАЛКО



Підтверджую
Начальник відділу підводства та архіву
«*В. Безручко та С.Б. Рибалко*»
«*М.М. Карамов*»
20 р.